

**PENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP BILANGAN MELALUI
PERMAINAN MEMANCING ANGKA PADA ANAK
KELOMPOK A DI RA MASYITHOH KALISOKA
TRIWIDADI PAJANGAN BANTUL**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh
Irfatul 'Ulum
NIM 10111241002

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
JURUSAN PENDIDIKAN PRASEKOLAH DAN SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
MEI 2014**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul “Peningkatan Pemahaman Konsep Bilangan melalui Permainan Memancing Angka pada Anak Kelompok A di RA Masyithoh Kalisoka Triwidadi Pajangan Bantul” yang disusun oleh Irfatul ‘Ulum, NIM 10111241002 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Pembimbing I



Sutiman, M. Pd.
NIP 19770821 200501 1 001

Yogyakarta, 28 Maret 2014

Pembimbing II



Eka Sapti C., M. M., M. Pd.
NIP 19771020 200501 2 001

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang sepengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau di terbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata cara penulisan ilmiah yang telah lazim.

Tanda tangan dosen penguji yang tertera dalam lembar pengesahan adalah asli. Jika tidak asli saya siap menerima sanksi ditunda yudisium sampai periode berikutnya.

Yogyakarta, 28 Maret 2014

Yang menyatakan,



Irfatul 'Ulum
NIM 10111241002

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “PENINGKATAN PEMAHAMAN KONSEP BILANGAN MELALUI PERMAINAN MEMANCING ANGKA PADA ANAK KELOMPOK A DI RA MASYITHOH KALISOKA TRIWIDADI PAJANGAN BANTUL” yang disusun oleh Irfatul ‘Ulum, NIM 10111241002 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 07 April 2014 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Sutiman, M. Pd.	Ketua Penguji		15-04-2014
Nelva Rolina, M. Si.	Sekretaris Penguji		15-04-2014
Dr. Sugito, M. A.	Penguji Utama		15-04-2014
Eka Sapti C., M. M., M. Pd.	Penguji Pendamping		15-04-2014


Yogyakarta, 16 MAY 2014

Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,



Dr. Maryanto, M. Pd. 

NIP 19600902 198702 1 001

MOTTO

“Seperti halnya matematika, diperlukan adanya penyelesaian pada setiap masalah dalam kehidupan (Penulis)”

“Matematika hidup untuk menghidupkan ilmu lainnya (Navel Oktaviandy)”

PERSEMBAHAN

Atas berkat Rahmat Allah SWT kupersembahkan karyaku ini untuk:

1. Kedua orangtuaku tercinta
2. Almamaterku tercinta Universitas Negeri Yogyakarta
3. Agama, nusa bangsa dan tanah air tercinta Indonesia

**PENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP BILANGAN MELALUI
PERMAINAN MEMANCING ANGKA PADA ANAK
KELOMPOK A DI RA MASYITHOH KALISOKA
TRIWIDADI PAJANGAN BANTUL**

Oleh
Irfatul 'Ulum
NIM 10111241002

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman konsep bilangan anak melalui permainan memancing angka di RA Masyithoh Kalisoka di Desa Triwidadi Kecamatan Pajangan Kabupaten Bantul.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas kolaboratif menggunakan model Kemmis dan Taggart yang dilaksanakan dalam 2 siklus. Masing-masing siklus dilaksanakan dalam 3 kali pertemuan. Subyek penelitian ini adalah anak kelompok A yang berjumlah 20 anak. Obyek yang diteliti adalah pemahaman konsep bilangan melalui permainan memancing angka. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi. Teknik analisis data menggunakan deskriptif kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan pemahaman konsep bilangan anak kelompok A melalui permainan memancing angka yakni pada saat sebelum dilaksanakan tindakan persentase pemahaman konsep bilangan anak adalah 49,58% dengan kriteria cukup dan setelah dilaksanakan tindakan pemahaman konsep bilangan anak meningkat menjadi 82,50% dengan kriteria sangat baik. Peningkatan pemahaman konsep bilangan dilaksanakan dengan langkah 1) Guru menjelaskan pada anak-anak tentang permainan yang akan dilaksanakan; 2) Guru membagi anak menjadi kelompok, setiap kelompok terdiri dari 2 anak; 3) Anak pertama dalam satu kelompok diminta untuk memancing angka sesuai dengan perintah guru; 4) Selanjutnya, anak lain dalam kelompok tersebut diminta untuk memancing angka dengan jumlah sesuai dengan angka yang dipancing oleh anak pertama; 5) Minta anak untuk bergantian melakukan permainan tersebut; 6) Ajak anak untuk membandingkan jumlah benda yang telah dipancing; 7) Ajak anak untuk menceritakan tentang permainan yang telah dilaksanakan.

Kata kunci: *pemahaman konsep bilangan, permainan memancing angka, anak kelompok A*

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah atas limpahan karunia dan rahmat-Nya yang telah memberikan kemudahan, kelancaran dan kemampuan peneliti untuk menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi yang berjudul “Peningkatan Pemahaman konsep bilangan melalui Permainan Memancing Angka pada Anak Kelompok A di RA Masyithoh Kalisoka Triwidadi Pajangan Bantul”.

Penyusun menyadari bahwa keberhasilan penelitian ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penyusun dengan segala kerendahan hati mengucapkan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan sarana penelitian.
2. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan melaksanakan penelitian.
3. Koordinator Program Studi PG PAUD yang telah membantu kelancaran jalannya penelitian.
4. Bapak Sutiman, M. Pd., selaku pembimbing I dan Ibu Eka Sapti C., M. M., M. Pd., selaku pembimbing II yang telah meluangkan waktu dan pikirannya untuk membimbing dan mengarahkan dalam penyusunan tugas akhir ini sampai dengan selesai.
5. Ibu Marginingsing, S. Pd., selaku Kepala Sekolah RA Masyithoh Kalisoka Triwidadi Pajangan Bantul yang telah memberikan ijin untuk melaksanakan penelitian.
6. Ibu Ferlina Wahyu Cahya Ningrum selaku guru kelas kelompok A yang telah banyak membantu dalam pelaksanaan penelitian.
7. Seluruh anak Kelompok A RA Masyithoh Kalisoka Triwidadi Pajangan Bantul, atas kerja sama selama penelitian dilaksanakan.
8. Bapak, Ibu dan Adik-adik, terimakasih atas segala motivasi, dukungan, dan doa yang telah diberikan selama ini sehingga tugas akhir ini bisa terselesaikan.

9. Muhammad Rizky Yusfian yang telah memberikan dukungan dan motivasi selama penyelesaian tugas akhir.
10. Teman-teman angkatan 2010 Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, terimakasih atas kebersamaannya selama menempuh studi, sahabat-sahabat saya Liberty, Rere, Mbak Rani, Mbak Umi yang selalu memberikan dukungan dan doa selama proses penyusunan tugas akhir ini.
11. Semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan penelitian dan penyusunan tugas akhir ini.

Semoga semua amal kebaikan dari berbagai pihak mendapatkan balasan kebaikan yang berlimpah ganda dari Allah SWT. Dan semoga tugas akhir skripsi ini bermanfaat khususnya bagi pembaca. Penulis membuka diri untuk menerima saran dan kritik yang bersifat membangun.

Yogyakarta, Maret 2014

Yang menyatakan,



Irfatul 'Ulum
NIM 10111241002

DAFTAR ISI

	hal
HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN	ii
SURAT PERNYATAAN.....	iii
PENGESAHAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Pembahasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	5
G. Definisi Operasional	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Pemahaman Konsep Bilangan	8
B. Anak Usia Dini	17
C. Permainan Memancing Angka.....	19
D. Penelitian yang Relevan.....	26
E. Kerangka Berpikir.....	27
F. Hipotesis Tindakan	29

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	30
B. Model Penelitian	30
C. Tahap Rancangan Pelaksanaan Tindakan	31
D. Subjek dan Objek Penelitian	33
E. Tempat dan Waktu Penelitian	33
F. Metode Pengumpulan Data.....	34
G. Instrumen Pengumpulan Data	35
H. Validitas Instrumen	35
I. Teknik Analisis Data.....	35
J. Indikator Keberhasilan	36

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	37
B. Pembahasan Hasil Penelitian	53
C. Keterbatasan Penelitian.....	57

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	59
B. Saran	60

DAFTAR PUSTAKA	62
----------------------	----

LAMPIRAN.....	64
---------------	----

DAFTAR TABEL

	hal
Tabel 1. Kisi-Kisi Penelitian	34
Tabel 2. Data Pemahaman Konsep Bilangan Pra Siklus.....	39
Tabel 3. Data Pemahaman Konsep Bilangan Siklus I.....	44
Tabel 4. Perbandingan Presentase Pra Tindakan dan Siklus I	44
Tabel 5. Data Pemahaman Konsep Bilangan Siklus II	50
Tabel 6. Perbandingan Persentase Siklus I dan Siklus II.....	51
Tabel 7. Rekapitulasi Data Pra Tindakan, Siklus I dan Siklus II.....	52

DAFTAR GAMBAR

	hal
Gambar 1. Siklus PTK menurut Kemmis & Taggart.....	31
Gambar 2. Grafik Perbandingan Pra Tindakan dan Siklus I.....	45
Gambar 3. Grafik Presentase Pra Tindakan, Siklus I dan Siklus II	52

DAFTAR LAMPIRAN

	hal
Lampiran 1. Skenario Pembelajaran	65
Lampiran 2. Media Pembelajaran	78
Lampiran 3. Rencana Kegiatan Harian	81
Lampiran 4. Instrumen Penelitian	100
Lampiran 5. Hasil Observasi.....	102
Lampiran 6. Rubrik Penilaian	110
Lampiran 7. Dokumentasi Kegiatan	112
Lampiran 8. Surat Keterangan Validasi	116
Lampiran 10. Surat Ijin Penelitian	118

BAB 1 PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini merupakan usia emas (*the golden age*) yang sangat potensial untuk melatih dan mengembangkan berbagai potensi multi kecerdasan yang dimiliki anak (Harun Rasyid, 2009:64). Menurut Imas Kurniasih (2011:11) 50% perkembangan kecerdasan terjadi pada usia 0-4 tahun dan 30% berikutnya terjadi hingga usia 8 tahun. Berbagai potensi kecerdasan anak usia dini perlu dikembangkan melalui pendidikan.

Undang Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa Pendidikan anak usia dini merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pendidikan anak usia dini yang merupakan suatu upaya pembinaan bagi anak sejak lahir sampai dengan enam tahun bertujuan untuk mengembangkan seluruh potensi anak (*the whole child*) agar kelak dapat berfungsi sebagai manusia yang utuh sesuai falsafah suatu bangsa (Slamet Suyanto, 2005:5). Pengembangan potensi pada anak dapat dilakukan melalui pemberian stimulus yang tepat. Pemberian stimulus bagi anak usia dini berbeda dengan pemberian bagi orang dewasa. Hal tersebut dikarenakan anak usia dini bukan merupakan bentuk mini dari orang dewasa, anak usia dini memiliki karakteristik yang berbeda dengan orang dewasa. Anak usia dini sangat aktif, dinamis, antusias, dan hampir selalu ingin tahu terhadap apa yang dilihat dan didengarnya (Sofia Hartati, 2005:8).

Potensi anak usia dini yang perlu dikembangkan mencakup seluruh aspek kemampuan dasar, yakni aspek fisik motorik, aspek kognitif, aspek sosio-emosional, aspek bahasa serta aspek nilai agama dan moral. Kemampuan kognitif merupakan salah satu aspek kemampuan dasar anak yang perlu untuk dikembangkan melalui pemberian stimulus. Kemampuan kognitif menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga dapat berpikir (Slamet Suyanto, 2005:53).

Menurut Piaget dalam Slamet Suyanto (2005:55) perkembangan kognitif anak usia TK berada pada tahap praoperasional. Pada tahap ini anak mulai menunjukkan proses berfikir yang jelas serta anak mulai mengenali beberapa simbol, tanda, bahasa dan gambar. Berdasarkan paparan tersebut anak usia 4-5 tahun hendaknya sudah mulai mengembangkan pemahaman konsep bilangan.

Dalam Permendiknas No. 58 tahun 2009 dijelaskan bahwa anak usia 4-5 tahun atau anak TK kelompok A hendaknya sudah mampu untuk mengenal konsep bilangan. Konsep bilangan menjadi sangat penting karena merupakan konsep matematika yang harus dikuasai oleh anak, karena akan menjadi dasar bagi penguasaan konsep matematika selanjutnya (Sudaryanti, 2006:1).

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan peneliti, dokumentasi hasil pembelajaran anak serta hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas di RA Masyithoh Kalisoka kelompok A ditemukan masalah terkait pemahaman konsep bilangan. Pemahaman anak terhadap konsep bilangan masih sebatas pada menyebutkan angka, namun belum mampu menunjukkan banyaknya benda serta

sebagian besar anak belum mampu menunjukkan lambang bilangan sesuai dengan banyaknya benda.

Masalah lain yang ditemui di RA Masyithoh Kalisoka adalah pembelajaran masih berpusat pada guru, sehingga anak kurang aktif dalam menemukan pengalamannya sendiri dalam belajar. Pembelajaran juga masih menekankan pada penggunaan LKA sebagai sumber belajar. Oleh karena itu, dibutuhkan perbaikan dalam pemberian stimulus.

Perbaikan dalam pemberian stimulus pada anak dibutuhkan untuk mengoptimalkan perkembangan anak. Kegiatan yang tepat dan sesuai dengan karakteristik anak akan meningkatkan ketercapaian pembelajaran di dalam kelas. Menurut Sofia Hartati (2005:11) salah satu karakteristik anak usia dini pada umumnya masih sulit berkonsentrasi pada suatu kegiatan dalam jangka waktu yang lama, anak cepat mengalihkan perhatian pada kegiatan lain kecuali kegiatan tersebut menyenangkan, bervariasi dan tidak membosankan. Sehingga, untuk mengoptimalkan pemahaman konsep bilangan pada anak dibutuhkan kegiatan yang bervariasi serta dapat menarik minat dan perhatian anak.

Permainan memancing angka dapat digunakan sebagai salah satu cara untuk meningkatkan pemahaman konsep bilangan pada anak. Hal tersebut karena permainan memancing angka memiliki beberapa kelebihan seperti yang diungkapkan oleh Asadjie (2013), yakni melalui permainan memancing angka anak dilatih untuk mengenal angka dengan cara yang menyenangkan, anak dilatih untuk berkonsentrasi agar kail dapat memancing dengan tepat, serta anak dilatih untuk sabar dalam melaksanakan permainan.

Permainan memancing angka akan sangat mudah dilakukan oleh guru dalam mengembangkan pemahaman konsep bilangan anak karena berbagai bahan yang digunakan dalam permainan ini cukup mudah ditemukan di lingkungan sekitar. Selain itu, alat permainan yang digunakan dalam kegiatan juga cukup mudah untuk dibuat. Dengan demikian, permainan memancing diharapkan dapat membantu guru untuk mengoptimalkan pemahaman konsep bilangan anak kelompok A di RA Masyithoh Kalisoka.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi permasalahan yang muncul di RA Masyithoh Kalisoka kelompok A antara lain:

1. Anak kurang tertarik dengan pembelajaran yang mengembangkan tentang kemampuan kognitif, khususnya pemahaman konsep bilangan.
2. Kemampuan anak masih sebatas pada menyebutkan angka, namun belum mampu menunjukkan banyaknya benda.
3. Sebagian besar anak belum mampu menunjukkan lambang bilangan sesuai dengan banyaknya benda.
4. Pembelajaran masih berpusat pada guru, sehingga anak kurang aktif dalam menemukan pengalamannya sendiri dalam belajar.
5. Pembelajaran masih menekankan pada penggunaan LKA sebagai sumber belajar.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang serta identifikasi masalah di atas peneliti hanya memfokuskan pada pemahaman konsep bilangan anak masih sebatas pada menyebutkan angka serta sebagian besar anak belum mampu menunjukkan lambang bilangan sesuai dengan banyaknya benda.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas dapat dibuat rumusan masalah:

Bagaimana meningkatkan pemahaman konsep bilangan melalui permainan memancing angka pada anak kelompok A di RA Masyithoh Kalisoka Triwidadi Pajangan Bantul?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah meningkatkan pemahaman konsep bilangan pada anak kelompok A di RA Masyithoh Kalisoka melalui permainan memancing angka.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat bagi objek, peneliti serta seluruh komponen yang terlibat dalam penelitian. Manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Bagi Peserta Didik

Anak mendapatkan stimulasi melalui kegiatan belajar yang tepat dan menyenangkan sehingga pemahaman konsep bilangan anak dapat meningkat.

2. Bagi Pendidik

Pendidik mendapatkan metode pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam proses pembelajaran agar anak tertarik belajar sehingga pemahaman konsep bilangan anak dapat meningkat, serta memberikan suatu metode pembelajaran yang baru bagi pendidik agar tercipta suasana belajar yang menyenangkan.

3. Bagi Kepala Sekolah

Memberikan rekomendasi strategi baru dalam meningkatkan pemahaman konsep bilangan peserta didiknya.

G. Definisi Operasional

1. Pemahaman konsep bilangan merupakan pemahaman konsep matematika yang terdiri dari menghitung bilangan, mengurutkan bilangan, mengenal lambang bilangan, serta membandingkan. Pemahaman konsep bilangan anak usia 4-5 tahun adalah anak dapat menghitung bilangan 1 sampai dengan 10, mengenal lambang bilangan (angka), serta membandingkan.
2. Permainan memancing angka merupakan permainan yang menghubungkan antara anak dengan angka dalam kehidupan sehari-hari. Kegiatan dilakukan dengan cara meminta satu anak untuk memancing satu angka, kemudian anak

lain diminta untuk memancing benda (sesuai dengan tema) sejumlah angka yang telah dipancing oleh anak pertama.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Pemahaman Konsep Bilangan

1. Perkembangan Kognitif

a. Perkembangan Kognitif

Kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan seseorang untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa (Yuliani Nurani Sujiono, 2011:1.3). Andang Ismail (2006:145) menjelaskan tentang kognitif yang diartikan sebagai pengetahuan yang luas, daya nalar, kreativitas, kemampuan berbahasa serta daya ingat. Selanjutnya, Santrock dalam Winda Gunarti (2010:2.4) juga menjelaskan pengertian kognitif, dimana kognitif diartikan sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah dan kemampuan untuk beradaptasi dan belajar dari pengalaman hidup sehari-hari.

Menurut Slamet Suyanto (2005:53) perkembangan kognitif menggambarkan tentang bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga dapat berpikir. Minnet dalam Winda Gunarti (2010:2.4) juga menjelaskan tentang perkembangan kognitif, dimana perkembangan kognitif merupakan perkembangan dari pikiran (*mind*), dimana pikiran merupakan bagian dari otak yang digunakan untuk bernalar, berpikir dan memahami sesuatu.

Berdasarkan paparan di atas, dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif adalah perkembangan daya pikir, kreativitas serta

daya ingat seseorang, sehingga nantinya dapat memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Perkembangan kognitif dalam penelitian ini adalah perkembangan anak dalam memikirkan sesuatu yang terjadi di lingkungan sekitarnya.

b. Tahap Perkembangan Kognitif

Tahapan perkembangan kognitif anak terbagi menjadi empat tahapan yang meliputi tahap sensori motor, praoperasional, konkret operasional serta formal operasional. Dalam penelitian ini, tahapan perkembangan kognitif anak berada pada tahap praoperasional.

Tahap praoperasional terjadi pada anak dengan rentang usia antara 2-7 tahun. Menurut Piaget dalam Slamet Suyanto (2005:55) pada tahap ini anak mulai menunjukkan proses berpikir yang lebih jelas, anak sudah mulai mengenali beberapa simbol dan tanda termasuk bahasa dan gambar serta anak juga sudah menunjukkan kemampuan untuk melakukan permainan simbolik. Ciri khas dari tahap ini adalah kurangnya kemampuan anak dalam mengadakan konservasi; cara berpikir memusat, sehingga perhatiannya hanya terpusat pada satu dimensi saja.

c. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif

Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif seorang anak. Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak diantaranya adalah faktor hereditas/ keturunan, lingkungan, kematangan, pembentukan, minat dan bakat serta kebebasan.

- 1) Faktor Hereditas/ Keturunan. Schopenhauer dalam Yuliani Nurani Sujiono (2011:1.25) menjelaskan bahwa manusia lahir sudah membawa potensi-potensi tertentu yang tidak dapat dipengaruhi lingkungan. Hubungan antara kemampuan kognitif dengan tingkat genetik menunjukkan bahwa semakin tinggi proporsi gen yang serupa pada dua anggota keluarga, maka semakin tinggi pula korelasi kecerdasan mereka (Indra Soefandi & Ahmad Pramudya, 2009:44).
- 2) Faktor Lingkungan. Perkembangan taraf intelegensi sangat ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang diperoleh dari lingkungan hidup (Yuliani Nurani Sujiono, 2011:1.25). Menurut Indra Soefandi & Ahmad Pramudya (2009:44) kualitas lingkungan yang kaya, merangsang dan menunjang dapat meningkatkan kecerdasan anak.
- 3) Kematangan. Yuliani Nurani Sujiono (2011:1.25) menjelaskan bahwa tiap organ (fisik maupun psikis) dapat dikatakan telah matang jika telah mencapai kesanggupan menjalankan fungsinya masing-masing. Kematangan berhubungan erat dengan usia kronologis.
- 4) Pembentukan. Menurut Yuliani Nurani Sujiono (2011:1.25) pembentukan adalah segala keadaan di luar diri seseorang yang mempengaruhi perkembangan intelegensi, pembentukan dapat dibedakan menjadi pembentukan sengaja (sekolah/formal) dan pembentukan tidak sengaja (pengaruh alam sekitar/informal).

- 5) Minat dan Bakat. Yuliani Nurani Sujiono (2011:1.25) menjelaskan bahwa minat mengarahkan perbuatan kepada suatu tujuan dan merupakan dorongan bagi perbuatan itu, sedangkan bakat diartikan sebagai kemampuan bawaan, sebagai potensi yang masih perlu dikembangkan dan dilatih agar dapat terwujud.
- 6) Kebebasan Menurut Yuliani Nurani Sujiono (2011:1.25) kebebasan berarti bahwa manusia itu dapat memilih metode-metode tertentu dalam memecahkan masalah-masalah, juga bebas dalam memilih masalah sesuai kebutuhannya.

Selain itu, Indra Soefandi & Ahmad Pramudya (2009:44) juga menjelaskan tentang faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif yakni faktor keturunan dan faktor lingkungan. Faktor keturunan merupakan faktor yang berhubungan dengan genetik, sedangkan faktor lingkungan menyangkut faktor nutrisi, kesehatan, pendidikan, kualitas stimulus, iklim emosional keluarga dan tipe umpan balik yang diperoleh melalui interaksi anak dengan lingkungan.

Berdasarkan paparan di atas dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif dibagi menjadi dua, yakni faktor keturunan dan faktor lingkungan. Dalam penelitian ini, faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak adalah faktor lingkungan, pembentukan, minat dan bakat serta kebebasan.

d. Karakteristik Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini

Dalam penelitian ini lebih ditekankan pada pengembangan kognitif anak. Hal tersebut dikarenakan pemahaman konsep bilangan termasuk dalam pengembangan kemampuan kognitif. Sehingga dalam penelitian ini akan dibahas lebih detail terkait dengan karakteristik kemampuan kognitif.

Spodek, Saracho & Davis membedakan karakteristik kemampuan kognitif anak berdasarkan usia. Karakteristik kemampuan kognitif anak usia empat tahun menurut Spodek, Saracho & Davis dalam M. Ramli (2005:190-191) adalah sebagai berikut: a) Mampu mengidentifikasi dan menunjukkan gambar yang dideskripsikan; b) Mampu untuk memadankan dan memberi nama empat warna dasar; c) Mampu membaca gambar; d) Mampu menghitung dan menyentuh empat benda atau lebih; e) Memberikan alamat rumah dan menyebutkan berapa usianya; f) Dapat menceritakan suatu benda terbuat dari apa; g) Dapat meminta penjelasan; h) Belajar membedakan antara fakta dan fantasi; i) Suka menyelesaikan aktivitas; j) Dapat membandingkan tiga gambar; k) Menceritakan persamaan dan perbedaan tiga dari enam gambar; serta l) Mengemukakan serangkaian kegiatan yang terdiri dari tiga arahan.

Spodek, Saracho & Davis juga menjelaskan tentang karakteristik kemampuan kognitif anak usia 5 tahun. Pada usia lima tahun, karakteristik kemampuan kognitif anak menurut Spodek, Saracho & Davis dalam M. Ramli (2005:193-194) adalah sebagai berikut: a) Anak

mulai tertarik pada jam dan waktu; b) Mampu untuk menggambar apa yang ada dalam benaknya; c) Menyadari beberapa angka dan huruf; d) Mengemukakan urutan angka sampai sepuluh; e) Mampu mendengarkan dan bergantian bicara dalam diskusi kelompok; f) Bekerja dengan beberapa anak untuk membuat peta sederhana dengan balok-balok yang menunjukkan jalan dan bangunan serta lokasinya; g) Belajar arah kiri dan kanan; h) Mampu berbicara dengan lancar dan benar; i) Menyukai cerita dan menindakkan isi cerita; j) Menanyakan arti kata-kata; serta k) Mampu menempatkan 10 buah potongan atau lebih untuk melengkapi teka-teki.

Selain itu, Rosmala Dewi (2005:14) juga mengemukakan tentang karakteristik perkembangan kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun. Karakteristik kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun menurut Rosmala Dewi (2005:14) meliputi: a) Menyebutkan urutan bilangan 1-10; b) Menyebut, menunjuk dan mengelompokkan 5 warna; c) Menyusun kepingan sehingga menjadi bentuk utuh; d) Memasangkan benda sesuai pasangannya; e) Mencoba dan menceritakan suatu percobaan; f) Menggambar orang dengan 2-3 bagian badan; g) Mampu memperhatikan dan berkonsentrasi lebih lama; serta h) Bertambahnya pengalaman tentang pengertian fungsi, waktu dan hubungan keseluruhan.

Karakteristik kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun yang digunakan dalam penelitian ini meliputi kemampuan anak untuk menghitung dan menyentuh empat benda atau lebih, anak menyadari

tentang beberapa angka dan huruf, serta anak mampu untuk mengurutkan angka sampai dengan sepuluh.

2. Pemahaman Konsep Bilangan

a. Pengertian Konsep Bilangan

Pemahaman konsep bilangan pada anak perlu diberikan sedini mungkin dengan menggunakan cara yang tepat. Hal tersebut terkait dengan pendapat Sudaryanti (2006:1) yang menyatakan bahwa konsep bilangan merupakan konsep matematika yang sangat penting untuk dikuasai oleh anak, karena akan menjadi dasar bagi penguasaan konsep-konsep matematika selanjutnya. Dengan memahami konsep bilangan, diharapkan anak dapat memahami konsep matematika yang lain.

Menurut Bahrain Shamsudin (2002:16) bilangan merupakan jumlah atau kuantitas suatu himpunan benda tertentu. Selain itu, Pakasi dalam Sriningsih (2009:45) menjelaskan bahwa bilangan merupakan suatu konsep matematika yang terdiri dari nama, urutan, lambang dan jumlah.

Senada dengan pendapat tersebut, M. Yazid Busthomi (2012:105-106) menjelaskan tentang konsep bilangan yang merupakan dasar matematika yang terdiri dari menghitung bilangan, hubungan satu ke satu menghitung jumlah, membandingkan serta mengenal simbol yang dihubungkan dengan jumlah benda. Menurut Hartnett & Gelman dalam Carol Seefeldt & Barbara A. Wasik (2008:392) konsep bilangan

mencakup pengembangan rasa kuantitas dan pemahaman kesesuaian lawan satu.

Berdasarkan paparan di atas, dapat disimpulkan bahwa konsep bilangan merupakan konsep matematika yang sangat penting untuk dikuasai oleh anak yang terdiri dari menghitung bilangan, mengurutkan bilangan, mengenal lambang bilangan, serta membandingkan. Konsep bilangan dalam penelitian terdiri dari menghitung bilangan, mengenal lambang bilangan (angka), serta membandingkan.

b. Karakteristik Pemahaman Konsep Bilangan Anak Usia 4-5 Tahun

Salah satu konsep matematika yang penting untuk dikuasai anak usia 4-5 tahun adalah pengembangan pemahaman terhadap konsep bilangan. Konsep bilangan penting untuk dikuasai karena menjadi dasar bagi pengembangan konsep matematika selanjutnya. Dalam pengenalan konsep bilangan pada anak hendaknya disesuaikan dengan karakteristik masing-masing usia. Disini akan dibahas tentang karakteristik pemahaman konsep bilangan anak usia 4-5 tahun.

Dalam Permendiknas No. 58 tahun 2009 dijelaskan tentang konsep bilangan dan lambang bilangan anak usia 4-5 tahun atau anak TK kelompok A adalah anak sudah mampu mengetahui konsep banyak dan sedikit, membilang banyak benda satu sampai sepuluh, mengenal konsep bilangan, serta mengenal lambang bilangan. Berdasarkan Permendiknas No. 58 tahun 2009 tersebut, anak usia 4-5 tahun hendaknya telah dikenalkan pada konsep bilangan.

Menurut Ahmad Susanto (2011:107) karakteristik pemahaman konsep bilangan anak usia 4-5 tahun atau anak TK kelompok A adalah sebagai berikut:

1) membilang sampai dengan sepuluh; 2) menyebutkan urutan bilangan
3) membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda; 4) menghubungkan lambang bilangan dengan benda hingga 10; 5) membedakan dan membuat dua kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama, lebih banyak serta lebih sedikit.

Berdasarkan paparan di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik pemahaman konsep bilangan anak usia 4-5 tahun terdiri dari membilang banyak benda satu sampai sepuluh, mengenal lambang bilangan (angka), serta mengetahui konsep banyak dan sedikit (membandingkan).

c. Pengenalan Konsep Bilangan

Diperlukan cara yang tepat dalam mengenalkan bilangan pada anak agar nantinya anak bisa paham tentang konsep bilangan. Menurut Sudaryanti (2006:5) terdapat beberapa cara yang dapat dilakukan dalam mengenalkan bilangan pada anak, diantaranya adalah menghitung dengan jari, menghitung benda-benda, berhitung sambil berolahraga, berhitung sambil bernyanyi, menghitung diatas sepuluh, menuliskan angka, memasang angka, serta membandingkan angka.

Diah Hartanti (1994:77) juga menjelaskan tentang cara yang dapat dilakukan untuk mengenalkan konsep bilangan pada anak, yakni:

- 1) Anak mengenal bilangan melalui pengamatan. Kegiatan dapat dilakukan dengan mengucapkan bilangan 1 sampai 10, membilang dengan menunjuk pada himpunan benda serta menghitung sejumlah benda dan mencocokkan dengan benda lain.
- 2) Anak mengenal dan mampu menulis bentuk lambang bilangan 1 sampai 10 serta mengurutkan tempat bilangan melalui pengamatan, pengelompokan dan mengkomunikasikan. Kegiatan dapat dilakukan dengan menyebut urutan lambang bilangan 1 sampai 10, menuliskan urutan lambang bilangan 1 sampai 10, mencocokkan dengan himpunan serta mengisi lambang bilangan yang dikosongkan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pengenalan konsep bilangan dapat dilakukan dengan menyebutkan bilangan, mengurutkan bilangan, menuliskan angka, mencocokkan/memasangkan angka serta membandingkan.

B. Anak Usia Dini

1. Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini menurut NAEYC (*National Assosiation Education for Young Children*) adalah sekelompok individu yang berada pada rentang usia antara 0-8 tahun, pada usia tersebut manusia sedang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan (Sofia Hartati, 2005:7). Berbeda dengan konsep di negara maju, di Indonesia pendidikan anak usia dini didefinisikan

sebagai pendidikan untuk anak usia 0-6 tahun, bukan 0-8 tahun (Slamet Suyanto, 2005:33).

Berdasarkan paparan di atas, terdapat perbedaan pandangan tentang anak usia dini di negara maju dan di Indonesia. Anak usia dini di negara maju merupakan sekelompok individu yang berada pada rentang usia 0-8 tahun, sedang di Indonesia merupakan sekelompok individu yang berada pada rentang usia antara 0-6 tahun. Anak usia dini dalam penelitian ini adalah anak yang berada di TK kelompok A, yakni anak dengan rentang usia 4-5 tahun.

2. Karakteristik Anak Usia Dini

Anak usia dini memiliki dunia dan karakteristik sendiri yang berbeda dengan orang dewasa, dimana anak usia dini sangat aktif, dinamis, antusias, dan hampir selalu ingin tahu terhadap apa yang dilihat dan didengarnya, serta seolah-olah tak pernah berhenti belajar (Sofia Hartati, 2005:8). Disamping itu anak usia dini juga memiliki karakteristik yang khas seperti yang dikemukakan oleh Richard D. Kellough dalam Sofia Hartati (2005:8-11), yaitu anak bersifat egosentris, anak memiliki rasa ingin tahu yang besar, anak adalah makhluk sosial, anak bersifat unik, anak umumnya kaya dengan fantasi, anak memiliki daya konsentrasi pendek, serta anak merupakan masa belajar yang paling potensial.

Karakteristik anak usia dini dalam penelitian ini adalah anak usia 4-5 tahun yang masih memiliki sifat egosentris, sangat aktif, memiliki rasa ingin tahu yang besar, serta memiliki daya konsentrasi yang pendek.

C. Permainan Memancing Angka

1. Permainan Edukatif

Permainan edukatif merupakan suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik (Andang Ismail, 2006:119). Permainan edukatif dapat digunakan untuk mengembangkan berbagai aspek kecerdasan anak, seperti kognitif, bahasa, sosial emosional, fisik motorik serta nilai agama dan moral. Andang Ismail (2006:120) juga menjelaskan bahwa permainan edukatif dapat berarti sebuah bentuk kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan atau kepuasan dari cara atau alat pendidikan yang digunakan dalam kegiatan bermain. Dalam Penelitian ini permainan edukatif merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan yang dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak, khususnya berkaitan tentang pemahaman konsep bilangan anak usia 4-5 tahun.

a. Tujuan Permainan Edukatif

Menurut Andang Ismail (2006:121) tujuan permainan lebih ditekankan pada pencapaian kesenangan dan kepuasan batin. Selain itu, permainan juga harus dapat diarahkan untuk dapat menghasilkan perubahan sikap. Secara umum, terdapat beberapa tujuan dari permainan edukatif, antara lain:

1) Mengembangkan konsep diri (*self concept*)

Menurut Andang Ismail (2006:121) memahami konsep diri dapat menjadi fondasi yang paling utama bagi anak, hal tersebut karena dengan memahami konsep diri anak akan merasakan

perbedaan dirinya dengan orang lain serta mengetahui kelebihan dan kekurangan dirinya dibanding yang lain.

2) Mengembangkan kreativitas

Menurut Andang Ismail (2006:130) kreativitas merupakan sebuah proses yang menyebabkan lahirnya kreasi baru dan orisinal yang dapat dikembangkan melalui proses mental yang unik dan bisa jadi dihasilkan dari kegiatan otak yang divergen, komprehensif dan imajinatif.

3) Mengembangkan komunikasi

Andang Ismail (2006:139) menjelaskan tentang komunikasi yang merupakan interaksi antara dua anak atau lebih dalam rangka menyampaikan pesan atau informasi kepada yang dituju. Anak dapat mengembangkan komunikasi dengan saling bercerita, mengajak bermain bersama serta saling bertukar mainan. Orangtua atau guru sebaiknya memberikan kebebasan kepada anak dalam mengekspresikan kemampuan komunikasi yang sedang dikembangkan anak.

4) Mengembangkan aspek fisik dan motorik

Melalui permainan yang dapat mengembangkan aspek fisik dan motorik, anak dapat menyalurkan tenaga yang berlebih sehingga anak tidak merasa gelisah, sehingga apabila anak diminta untuk duduk diam berjam-jam anak akan tidak merasa bosan, nyaman, dan tidak tertekan (Andang Ismail, 2006:140).

5) Mengembangkan aspek sosial

Melalui permainan bersama teman sebaya, anak akan belajar berbagi hak milik, menggunakan mainan secara bergilir, melakukan kegiatan bersama, mempertahankan hubungan yang sudah terbina, dan mencari cara pemecahan masalah yang dihadapi dengan teman mainnya (Andang Ismail, 2006:142).

6) Mengembangkan aspek emosi dan kepribadian

Menurut Andang Ismail (2006:144) melalui bermain anak dapat melepaskan tegangan yang dialami akibat banyaknya larangan dalam kehidupan sehari-hari, serta bermain juga dapat memenuhi kebutuhan dan dorongan dalam diri anak yang tidak mungkin terpuaskan dalam kehidupan nyata.

7) Mengembangkan aspek kognitif

Andang Ismail (2006:145) menjelaskan bahwa anak usia prasekolah diharapkan mampu untuk menguasai berbagai konsep, seperti konsep tentang angka, warna, ukuran, bentuk, arah dan besaran yang diharapkan dapat menjadi landasan untuk anak belajar menulis, bahasa, matematika dan ilmu pengetahuan lain. Pengetahuan tentang konsep tersebut akan lebih mudah diperoleh melalui permainan. Hal tersebut dikarenakan melalui permainan, anak akan merasa senang dan tanpa disadari anak sudah banyak belajar.

8) Mengasah ketajaman pengindraan

Pengindraan mencakup tentang pendengaran, penciuman, pengecap, dan perabaan. Kelima aspek tersebut perlu diasah agar anak menjadi lebih tanggap dan peka terhadap hal-hal yang berlangsung di lingkungan sekitarnya (Andang Ismail, 2006:147). Melalui alat permainan edukatif, anak akan mengamati berbagai alat yang dimainkan. Dengan begitu, ketajaman pengindraan anak akan terasah.

9) Mengembangkan ketrampilan olah raga dan menari

Menurut Andang Ismail (2006:149), melakukan olah raga dan menari diperlukan gerakan-gerakan tubuh yang cekatan, lentur, serta tidak canggung agar kegiatan yang dilakukan dapat optimal.

Tujuan permainan edukatif dalam penelitian ini lebih difokuskan untuk mengembangkan aspek kognitif anak, khususnya berkaitan dengan pemahaman konsep bilangan. Melalui permainan edukatif, anak akan merasa senang dan tanpa disadari anak sudah banyak belajar.

b. Fungsi Permainan Edukatif

Andang Ismail (2006:150) menjelaskan bahwa permainan edukatif dapat berfungsi sebagai berikut:

- 1) Memberikan ilmu pengetahuan kepada anak dengan cara yang menyenangkan melalui proses bermain sambil belajar.
- 2) Merangsang pengembangan daya pikir, daya cipta dan bahasa untuk menumbuhkan sikap, mental, serta akhlak yang baik pada anak.

- 3) Menciptakan lingkungan bermain yang menarik, memberikan rasa aman dan menyenangkan.
- 4) Meningkatkan kualitas pembelajaran anak-anak.

Fungsi permainan edukatif dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran anak-anak. Melalui permainan edukatif, anak akan belajar dan mengembangkan kemampuan berikir dengan cara yang menyenangkan.

c. Pentingnya Permainan Edukatif

Andang Ismail (2006:152) menjelaskan tentang pentingnya permainan edukatif bagi anak, yang meliputi: a) Dapat meningkatkan pemahaman terhadap kemandirian anak; b) Dapat meningkatkan kemampuan berkomunikasi pada anak; c) Dapat meningkatkan kemampuan menciptakan hal-hal baru; d) Dapat meningkatkan kemampuan berpikir anak; e) Dapat mempertajam perasaan anak; f) Dapat memperkuat rasa percaya diri anak; g) Dapat merangsang imajinasi anak; h) Dapat melatih kemampuan berbahasa anak; i) Dapat melatih motorik halus dan motorik kasar anak; j) Dapat membentuk moralitas anak; k) Dapat melatih ketrampilan anak; l) Dapat mengembangkan sosialisasi anak; serta m) Dapat membentuk spiritualitas anak.

Oleh karena pentingnya permainan edukatif bagi anak, diharapkan peran serta guru dan orangtua dalam mengembangkan berbagai aspek kecerdasan dan kemampuan anak melalui permainan edukatif. Permainan edukatif yang diberikan hendaknya harus tepat sesuai

dengan tahapan dan perkembangan anak. Dengan demikian, tidak ada kesalahan yang dilakukan oleh guru maupun orangtua dalam memberikan stimulasi pada anak.

2. Permainan Memancing Angka

Permainan memancing angka adalah permainan yang menghubungkan antara anak dan angka dalam kehidupan sehari-hari (Umi Kayvan dalam Afnita Usti, 2013:480). Sejalan dengan pendapat di atas, Yuliani Nurani Sujiono (2009:11.35) menjelaskan bahwa permainan memancing angka merupakan permainan yang bertujuan untuk memasangkan jumlah dengan lambang bilangan.

Menurut Asadjie (2013) dijelaskan tentang kelebihan dari permainan memancing angka, diantaranya adalah anak dilatih untuk mengenal angka dengan cara yang menyenangkan, anak dilatih untuk berkonsentrasi penuh agar kail dapat mengenai ikan dan angka dengan tepat, anak diarahkan untuk mengenal warna yang ada pada ikan dan angka, serta anak dilatih untuk sabar dalam melaksanakan permainan. Rosi Meri Irawati (2012:44) juga menjelaskan tentang kelebihan permainan memancing angka, yakni permainan memancing angka dapat digunakan sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi keingintahuan anak dalam berhitung, sehingga pembelajaran berhitung menjadi lebih menyenangkan.

Permainan memancing angka dapat dilakukan dengan menggunakan bahan magnet, spidol, benang, meteran dengan kayu, mangkok kaca kecil,

bak air, kertas lipat, steples, kertas laminating, gunting, patrun hiu dan ikan (Yuliani Nurani Sujiono, 2009:11.35).

Menurut Yuliani Nurani Sujiono (2009:11.35) permainan memancing angka dapat dilakukan dengan langkah a) Letakkan hiu di dalam bak air; b) Minta anak untuk mencoba menangkap hiu dengan pancingan yang telah dibuat (magnet akan menempel pada steples yang ada di hiu); c) Minta anak untuk menyebutkan angka yang telah tertulis pada hiu yang telah ditangkap; d) Minta anak untuk meletakkan ikan pada mangkok yang nomornya sama untuk memberi makan hiu; e) Kemudian kembalikan hiu ke dalam bak; f) Minta anak untuk memilih pemancing berikutnya.

Permainan memancing angka dalam penelitian ini dilakukan dengan memodifikasi berbagai penjabaran tentang permainan memancing angka di atas. Namun tujuan yang hendak dicapai dari permainan memancing angka dalam penelitian ini tetap untuk mengenalkan angka serta mengembangkan kemampuan anak dalam membilang.

Langkah-langkah pembelajaran melalui permainan memancing angka dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Pertama, menyiapkan alat bahan yang akan digunakan dalam penelitian.

Alat dan bahan tersebut antara lain, kertas yang dibuat angka dan ikan yang dilaminating serta diberi steples, alat pancingan yang diberi magnet, dua buah wadah yang digunakan untuk meletakkan angka dan ikan serta 10 mangkuk yang digunakan untuk meletakkan urutan angka.

- b. Buat anak menjadi kelompok, dimana setiap kelompok terdiri dari dua anak.
- c. Anak pertama dari kelompok tersebut diminta untuk memancing angka sesuai dengan perintah guru.
- d. Lalu anak lain dari kelompok tersebut diminta untuk mengambil benda sesuai dengan angka yang telah diambil oleh anak pertama.
- e. Selanjutnya, minta anak untuk bergantian melakukan kegiatan yang sama dan minta anak untuk membandingkan jumlah benda yang diambil oleh dua anak dalam kelompok tersebut.
- f. Setelah selesai, minta kelompok lain untuk melakukan permainan tersebut secara bergantian.

D. Penelitian yang Relevan

Sebelum melakukan tindakan penelitian, peneliti menelusuri beberapa hasil penelitian yang memiliki keterkaitan dengan penelitian peningkatan pemahaman konsep bilangan pada anak usia dini. Penelitian tersebut diantaranya adalah:

1. Penelitian yang berjudul “Peningkatan Pemahaman Konsep Bilangan Menggunakan Permainan Kartu Angka di Kelas A TK PKK 19 Bonggalan Srigading, Sanden, Bantul, Yogyakarta” dilakukan oleh Endang Sulistiyani. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa melalui permainan kartu angka dapat meningkatkan pemahaman konsep bilangan anak. Hal tersebut

ditunjukkan dengan adanya peningkatan nilai sebelum dan setelah dilakukan tindakan.

2. Penelitian yang berjudul “Peningkatan Pemahaman Konsep Bilangan pada Anak Kelompok A melalui Aktivitas Bermain Benda Lingkungan Sekitar di Taman Kanak-Kanak Mawar Indah 2 Kota Batu” dilakukan oleh Menolok Astutik. Hasil dari penelitian yang dilakukan oleh Menolok Astutik dapat ditarik kesimpulan bahwa melalui aktivitas bermain benda lingkungan sekitar dapat meningkatkan pemahaman konsep bilangan pada anak. Peningkatan tersebut ditunjukkan dengan adanya peningkatan pemahaman konsep bilangan pada saat sebelum dan setelah pelaksanaan tindakan.

Penelitian-penelitian tersebut yang mendorong peneliti untuk melakukan penelitian pada kelompok A di RA Masyithoh Kalisoka dengan jumlah subyek sebanyak 20 anak melalui metode Penelitian Tindakan Kelas.

E. Kerangka Berpikir

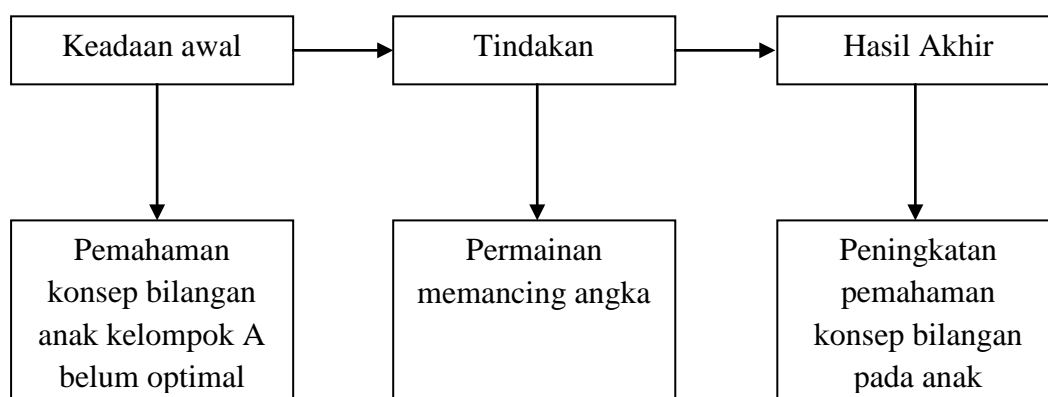
Pada masa usia dini kemampuan anak akan berkembang secara optimal, sehingga diperlukan stimulus yang tepat untuk mengembangkan setiap aspek perkembangan. Salah satu aspek yang perlu dikembangkan adalah kemampuan kognitif. Kemampuan kognitif merupakan kemampuan untuk berpikir, mengembangkan kreativitas serta daya ingat seseorang, sehingga nantinya dapat memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

Pemahaman konsep bilangan termasuk dalam aspek perkembangan kognitif pada anak yang perlu dikembangkan. Namun, pemahaman konsep

bilangan anak di RA Masyithoh Kalisoka belum optimal. Pemahaman anak tentang konsep bilangan baru sebatas pada menyebutkan angka satu, dua, tiga dan seterusnya tetapi belum mengerti maksud dari angka yang diucapkan tersebut, disamping itu pemahaman anak terhadap lambang bilangan juga masih sangat terbatas. Hal tersebut disebabkan karena kurangnya variasi guru dalam memberikan pembelajaran tentang membilang. Sehingga, dibutuhkan cara yang tepat untuk mengembangkan pemahaman konsep bilangan pada anak.

Permainan memancing angka dapat digunakan sebagai salah satu cara untuk mengembangkan pemahaman konsep bilangan pada anak usia 4-5 tahun. Melalui permainan memancing angka anak dapat mengembangkan pemahaman konsep bilangan melalui cara yang menyenangkan dan tidak terpaku pada lembar kerja yang membosankan. Dengan demikian diharapkan anak dapat lebih tertarik dan lebih mudah dalam mengembangkan pemahaman konsep bilangan.

Berdasarkan uraian di atas, maka kerangka berpikir atau alur penelitian tindakan kelas ini dapat divisualisasikan dalam sebuah skema sebagai berikut:



F. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir yang telah dipaparkan di atas, maka dapat diajukan rumusan hipotesis tindakan yang berbunyi “Pemahaman konsep bilangan pada anak kelompok A di RA Masyithoh Kalisoka Triwidadi Pajangan Bantul dapat ditingkatkan melalui permainan memancing angka”.

BAB III METODE PENELITIAN

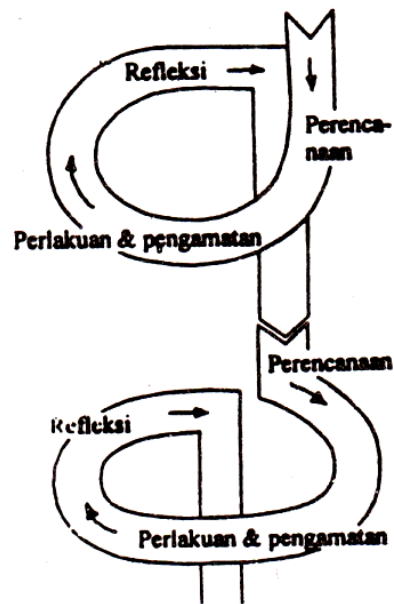
A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Menurut Wina Sanjaya (2011:26) PTK adalah proses pengkajian masalah pembelajaran yang ada di dalam kelas melalui refleksi diri dalam upaya untuk memecahkan masalah dengan cara melakukan berbagai tindakan yang terencana dalam situasi nyata serta menganalisis setiap pengaruh dari pemberian tindakan. Dalam penelitian ini, tindakan dilakukan dalam upaya meningkatkan pemahaman konsep bilangan anak melalui permainan memancing angka.

Bentuk penelitian tindakan yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kolaboratif. Penelitian tindakan kolaboratif merupakan bentuk penelitian yang dilaksanakan oleh suatu tim yang biasanya terdiri dari guru, kepala sekolah, dosen LPTK, dan orang lain yang terlibat dalam penelitian (Wina Sanjaya, 2011:59). Dalam penelitian ini, kolaborasi dilakukan antara peneliti yang bertindak sebagai observer dengan guru yang bertindak sebagai pelaksana tindakan.

B. Model Penelitian

Model penelitian tindakan kelas yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Kemmis & McTaggart.



Gambar 1.
Siklus PTK menurut Kemmis & Taggart (Wijaya
Kusumah & Dedi Dwitagama, 2011:21)

Pada hakekatnya model yang dikemukakan oleh Kemmis & McTaggart berupa perangkat-perangkat dengan satu perangkat yang terdiri dari perencanaan, tindakan dan observasi serta refleksi, dimana komponen-komponen tersebut dipandang sebagai satu siklus (Wijaya Kusumah & Dedi Dwitagama, 2011:21).

C. Tahap Rancangan Pelaksanaan Tindakan

Tahap I: Perencanaan

Pada tahap perencanaan, rencana yang disusun hendaknya dapat dijadikan pedoman seutuhnya dalam proses pembelajaran (Wina Sanjaya, 2011:79).

Tindakan yang disusun dalam tahap perencanaan meliputi:

1. Survei terhadap kondisi sekolah, siswa, fasilitas serta metode pembelajaran yang diterapkan di sekolah.

2. Merumuskan tujuan pembelajaran yang hendak dilakukan, yakni meningkatkan pemahaman konsep bilangan anak melalui permainan memancing angka.
3. Membuat rencana kegiatan harian (RKH) yang akan digunakan dalam penelitian.
4. Membuat serta menyiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan dalam melaksanakan tindakan.
5. Membuat instrumen penelitian.
6. Menyiapkan lembar observasi.
7. Menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam penelitian.

Tahap II: Pelaksanaan dan Observasi

Pelaksanaan tindakan merupakan perlakuan yang dilakukan guru berdasarkan perencanaan yang telah disusun (Wina Sanjaya, 2011:79). Sedangkan observasi dilakukan untuk mengumpulkan informasi tentang proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru sesuai dengan tindakan yang telah disusun (Wina Sanjaya, 2011:79).

Pada tahap ini guru bertindak sebagai pelaksana tindakan dan peneliti bertindak sebagai pengamat tindakan. Pada penelitian ini, peneliti melakukan pengamatan terhadap jalannya pelaksanaan tindakan yang dilakukan oleh guru. Peneliti mengisi lembar *check list* yang telah dibuat berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan serta mendokumentasikan setiap kegiatan yang dianggap penting. Dalam pengisian lembar *check list* harus sesuai dengan kondisi yang ada

di lapangan agar nantinya terjadi perbaikan dalam pemahaman konsep bilangan anak.

Tahap III: Refleksi

Refleksi adalah aktivitas melihat berbagai kekurangan yang dialami selama melakukan tindakan (Wina Sanjaya, 2011:79). Pada penelitian ini, berbagai kekurangan yang dialami pada pelaksanaan tindakan akan didiskusikan antara peneliti dengan guru kelas untuk kemudian dicarikan solusinya. Refleksi digunakan oleh peneliti dengan guru kelas dalam menentukan tindakan yang akan dilakukan pada siklus selanjutnya. Hal tersebut bertujuan agar terjadi peningkatan dalam pemahaman konsep bilangan anak melalui tindakan yang telah diberikan.

D. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh anak yang berada pada kelompok A RA Masyithoh Kalisoka tahun ajaran 2013/ 2014 yang berjumlah 20 anak, yang terdiri dari 12 anak laki-laki dan 8 anak perempuan. Sedangkan objek dalam penelitian ini adalah peningkatan pemahaman konsep bilangan melalui permainan memancing angka pada anak kelompok A.

E. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di kelompok A RA Masyithoh Kalisoka Triwidadi Pajangan Bantul Yogyakarta pada bulan Februari tahun ajaran 2013/2014.

F. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data merupakan cara yang digunakan untuk memperoleh data (Suharsimi Arikunto, 2006:49). Dalam penelitian ini, metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode observasi.

Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengamati setiap kejadian yang sedang berlangsung dan mencatatnya dengan alat observasi tentang hal-hal yang akan diamati atau diteliti (Wina Sanjaya, 2011:86). Observasi dilakukan untuk mengumpulkan informasi apa yang dilakukan oleh anak sebagai akibat dari pemberian stimulus yang dilakukan oleh guru. Dalam melakukan observasi, dibutuhkan kisi-kisi sebagai acuan pelaksanaan penelitian.

Kisi-kisi observasi yang digunakan sebagai acuan dalam penelitian ini menggunakan variabel pemahaman konsep bilangan. Sub variabel yang digunakan terdiri dari menghitung bilangan, mengenal lambang bilangan (angka), serta membandingkan.

Tabel 1. Kisi-Kisi Penelitian

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Keterangan
Pemahaman konsep bilangan	Menghitung bilangan	Membilang banyak benda dari satu sampai sepuluh	Membilang benda yang dipancing
	Mengenal lambang bilangan (angka)	Menunjuk lambang bilangan	Memancing lambang bilangan (angka) sesuai perintah
	Membandingkan	Membandingkan jumlah benda	Membandingkan jumlah benda yang telah dipancing dengan milik temannya

G. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data diperlukan agar penelitian yang dilakukan dapat berhasil. Dalam penelitian ini, instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah *check list*. *Check list* adalah daftar variabel yang akan dikumpulkan datanya, dalam hal ini peneliti tinggal memberikan tanda centang (√) pada setiap kemunculan gejala (Suharsimi Arikunto, 2006:159).

H. Validitas Instrumen

Agar diperoleh data yang akurat, suatu instrumen perlu memiliki validitas yang tinggi. Menurut Suharsimi Arikunto (2010:168), validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrument. Dalam penelitian ini untuk melihat kevalidan instrument yang telah dibuat, peneliti berkonsultasi dengan ahli/ *expert judgement* yaitu ibu Sudaryanti, M.Pd.

I. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian tindakan kelas diarahkan untuk mencari dan menemukan upaya yang dilakukan guru dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa (Wina Sanjaya, 2011:106).

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif kuantitatif. Analisis data kuantitatif digunakan untuk menentukan seberapa besar peningkatan kemampuan anak dalam membilang

setelah adanya tindakan. Analisis yang dilakukan berasal dari data observasi aktivitas anak dalam permainan memancing angka untuk meningkatkan pemahaman konsep bilangan.

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan selanjutnya dapat dihitung dengan . Untuk mengetahui , maka digunakan rumus yang telah dikemukakan oleh Ngalim Purwanto (2008:120):

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan	:	NP	= nilai persen yang dicari/ diharapkan
		R	= skor mentah yang diperoleh
		SM	= skor maksimum ideal dari nilai yang ada
		100%	= konstanta

Menurut Acep Yoni (2010:176) hasil dari data tersebut diinterpretasikan ke dalam empat tingkatan, yaitu:

1. Kriteria sangat baik jika anak memperoleh nilai 76%-100%
2. Kriteria baik jika anak memperoleh nilai 51%-75%
3. Kriteria cukup jika anak memperoleh nilai 26%-50%
4. Kriteria kurang jika anak memperoleh nilai 0%-25%

J. Indikator Keberhasilan

Sesuai dengan karakteristik penelitian tindakan kelas, dalam penelitian ini dinyatakan berhasil apabila ada perubahan atau peningkatan terhadap hasil belajar yang diperoleh anak setelah diberikan tindakan. Penelitian ini dikatakan berhasil apabila pemahaman konsep bilangan anak menunjukkan kriteria sangat baik dengan rentang nilai 76%-100%.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Lokasi Penelitian

a. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di RA Masyithoh Kalisoka yang terletak di dusun Kalisoka, Desa Triwidadi, Kecamatan Pajangan, Kabupaten Bantul. RA Masyithoh Kalisoka berdiri pada tanggal 1 Juli 2001 serta memiliki luas bangunan sebesar 110 meter persegi dan luas tanah sebesar 300 meter persegi. Lokasi RA Masyithoh Kalisoka berada di tengah pedesaan dengan sebagian besar warga di lingkungan sekolah berprofesi sebagai petani.

b. Sarana Prasarana

RA Masyithoh Kalisoka memiliki beberapa ruangan yang terdiri atas ruang kantor, 2 ruang kelas, ruang bermain, ruang UKS, kamar mandi, gudang, dapur, serta di halaman depan sekolah terdapat sebuah pendopo.

Ruang kelas di RA Masyithoh Kalisoka memiliki beberapa sudut bermain, diantaranya adalah sudut ketuhanan, sudut kebudayaan, sudut keluarga, sudut alam sekitar, dan sudut pembangunan. Di dalam sudut-sudut tersebut terdiri atas permainan-permainan yang mencerminkan gambaran dari masing-masing sudut. Selain di dalam kelas, RA Masyithoh Kalisoka juga memiliki alat permainan yang ada di luar kelas

yang terdiri atas ayunan, bola dunia, ban yang ditanam, papan luncur, jungkitan dan mangkuk putar.

Pendopo yang ada di halaman depan RA Masyithoh digunakan oleh anak-anak untuk bermain. Selain itu, pendopo juga digunakan untuk melaksanakan berbagai pertemuan sekolah, seperti pertemuan wali murid ataupun kegiatan KKG. Pendopo juga digunakan oleh peneliti dan guru kelas untuk melaksanakan tindakan penelitian tentang peningkatan pemahaman konsep bilangan melalui permainan memancing angka.

c. Data Tenaga Pengajar

RA Masyithoh Kalisoka memiliki 3 orang tenaga pengajar serta 1 orang kepala sekolah yang juga merangkap sebagai tenaga pengajar. Kualifikasi pendidikan kepala sekolah adalah S1 PG PAUD, sedang tenaga pengajar lain memiliki kualifikasi S1 PG PAUD, S1 Pendidikan Agama serta terdapat satu orang guru yang masih menyelesaikan pendidikan S1 PG PAUD.

Para guru termasuk kepala sekolah mengajar 42 anak yang terbagi dalam 2 kelompok, yakni 20 anak berada di kelompok A dan 22 anak berada di kelompok B. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan tindakan penelitian pada kelompok A dengan jumlah siswa sebanyak 20 anak yang terdiri dari 12 anak laki-laki dan 8 anak perempuan.

d. Perangkat Pembelajaran

Kurikulum yang digunakan di RA Masyithoh Kalisoka mengacu pada Peraturan Menteri No.58 Tahun 2009 tentang Pendidikan Anak Usia

Dini. Demikian pula Satuan Kegiatan Harian yang digunakan berpedoman dari Satuan Kegiatan Mingguan yang sudah disusun oleh kelompok guru yang beracuan pada Peraturan Menteri No.58 Tahun 2009.

2. Pelaksanaan Pra Tindakan

Proses pembelajaran yang dilaksanakan di RA Masyithoh Kalisoka khususnya berkaitan dengan pemahaman konsep bilangan masih berpusat pada guru serta masih menekankan pada penggunaan LKA sebagai sumber belajar. Pembelajaran yang berpusat pada guru mengakibatkan anak menjadi kurang aktif dalam menemukan pengalaman belajarnya sendiri. Selain itu, penggunaan LKA sebagai sumber belajar kurang menarik minat anak. Dengan demikian, diperlukan upaya perbaikan agar pemahaman konsep bilangan anak dapat berkembang dengan optimal.

Langkah awal yang dilakukan oleh peneliti sebelum melaksanakan penelitian tindakan kelas, yaitu pengamatan awal pra tindakan untuk mengetahui keadaan awal pemahaman konsep bilangan anak. Pengamatan dilakukan dengan melakukan observasi pada saat kegiatan pembelajaran serta observasi dokumentasi hasil belajar siswa.

Hasil observasi yang diperoleh dari pengamatan pra tindakan adalah:

Tabel 2. Rekapitulasi Data Pra Siklus Pemahaman Konsep Bilangan

No.	Pemahaman konsep bilangan	Persentase
1.	Menghitung bilangan	53,75%
2.	Mengenai lambang bilangan	48,75%
3.	Membandingkan	46,25%
Persentase Rata-rata		49,58%

Dari data observasi pra tindakan pemahaman konsep bilangan menunjukkan bahwa pemahaman konsep bilangan anak mulai berkembang. Data tersebut dapat dijelaskan dengan kelas pemahaman konsep bilangan anak berada pada kriteria cukup.

Data tersebut menunjukkan bahwa terdapat sebagian besar anak yang masih memiliki pemahaman konsep bilangan belum optimal. Oleh karena itu, keadaan tersebut menjadi suatu landasan peneliti untuk melakukan sebuah tindakan untuk meningkatkan pemahaman konsep bilangan anak melalui permainan memancing angka. Dengan menggunakan metode pembelajaran yang menyenangkan dan sesuai dengan minat anak yaitu dengan permainan memancing angka diharapkan dapat meningkatkan pemahaman konsep bilangan anak kelompok A RA Masyithoh Kalisoka Triwidadi Pajangan Bantul.

1. Pelaksanaan Penelitian Siklus I

Pelaksanaan siklus I dilaksanakan selama tiga kali pertemuan, yakni pada hari Sabtu, Senin dan Rabu tanggal 8, 10 dan 12 Februari 2014 dengan menggunakan tema rekreasi.

a. Perencanaan tindakan siklus I

Pada tahap perencanaan tindakan, hal-hal yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- 1) Melakukan koordinasi dengan guru kelas untuk melaksanakan tindakan dalam upaya meningkatkan kemampuan membilang anak melalui permainan memancing angka.

- 2) Membuat rencana kegiatan harian (RKH) yang akan digunakan dalam penelitian bersama dengan guru kelas.
- 3) Menyiapkan lembar observasi yang digunakan untuk memperoleh data selama penelitian.
- 4) Menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam pelaksanaan tindakan penelitian.

b. Pelaksanaan dan observasi tindakan siklus I

Pada tahap ini peneliti berkolaborasi dengan guru kelas. Tugas peneliti adalah mengamati, menilai dan mendokumentasikan setiap tindakan yang dilaksanakan serta tugas guru kelas adalah melaksanakan tindakan. Pelaksanaan tindakan disesuaikan dengan RKH yang telah dibuat oleh peneliti dan guru kelas.

Berikut ini deskripsi pelaksanaan tindakan siklus I:

- 1) Guru menjelaskan di dalam tentang kegiatan yang akan dilakukan kepada anak.
- 2) Guru membagi anak ke dalam kelompok dengan jumlah setiap kelompoknya adalah 2 anak.
- 3) Setiap anak dalam kelompok tersebut diberi tugas untuk memancing. Anak pertama dalam satu kelompok diminta untuk memancing angka sesuai dengan perintah guru. Kemudian anak lain dalam kelompok tersebut diminta untuk memancing benda yang disesuaikan tema dengan jumlah yang sesuai angka yang telah di ambil oleh anak pertama.

- a) Pada pertemuan pertama temanya adalah rekreasi dengan sub tema rekreasi ke pantai, sehingga anak diminta untuk memancing ikan-ikan.
 - b) Pertemuan kedua tema yang digunakan adalah rekreasi dengan sub tema rekreasi ke pegunungan. Pada pertemuan ini benda-benda yang dipancing adalah gambar buah.
 - c) Pertemuan ketiga temanya masih sama dengan pertemuan sebelumnya, yakni rekreasi dengan sub tema perlengkapan memancing. Pada pertemuan ini, benda-benda yang dipancing adalah gambar ikan.
- 4) Setelah selesai dan dua anak dalam kelompok tersebut telah saling bergantian untuk memancing, angka yang telah diperoleh kemudian dibandingkan jumlahnya.

Dalam pelaksanaan tersebut peneliti melaksanakan observasi bersama guru kelas selama tindakan berlangsung. Dari hasil pengamatan yang telah dilakukan oleh peneliti bersama dengan guru kelas terhadap pelaksanaan tindakan siklus I, diperoleh hasil sebagai berikut:

1) Proses belajar

Berdasarkan observasi pada siklus I, peneliti mengamati proses peningkatan kemampuan membilang anak dengan memperhatikan hal-hal sebagai berikut:

- a) Anak mendengarkan penjelasan guru

Pada pertemuan pertama anak mulai antusias saat guru menjelaskan bahwa anak-anak akan diajak untuk melakukan permainan memancing angka. Pertemuan selanjutnya, anak juga masih antusias untuk mendengarkan tentang benda apa saja yang akan dipancing. Namun, terdapat beberapa anak yang sibuk untuk memilih pasangan memancingnya.

b) Keaktifan anak dalam unjuk kerja kegiatan

Pada pertemuan pertama, anak masih belum benar-benar memahami apa yang diperintahkan oleh guru. Terdapat beberapa anak yang justru memancing angka yang tidak sesuai dengan yang diperintahkan oleh guru. Pada saat memancing ikan, anak juga tidak mengambil ikan sesuai dengan intruksi namun justru mengambil ikan sebanyak-banyaknya. Pada pertemuan selanjutnya, anak sudah mulai memahami, namun masih terdapat beberapa anak yang membutuhkan bimbingan guru agar dapat mengambil angka dan benda dengan tepat.

c) Ketertarikan anak dalam pembelajaran menggunakan permainan memancing angka

Pada saat pelaksanaan tindakan, anak sangat tertarik untuk melaksanakan permainan memancing angka. Bahkan terdapat beberapa anak yang berebut agar dapat melaksanakan permainan terlebih dahulu. Pada saat temannya memancing, anak-anak juga ikut menyemangati.

2) Hasil pengamatan

Hasil pengamatan terhadap pelaksanaan tindakan peningkatan kemampuan membilang dapat dilihat pada siklus I di bawah ini:

Tabel 3. Rekapitulasi Data Siklus I Pemahaman Konsep Bilangan

No.	Pemahaman konsep bilangan	Persentase
1.	Menghitung bilangan	76,25%
2.	Mengenai lambang bilangan	73,75%
3.	Membandingkan	66,25%
Persentase Rata-rata		72,08%

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat hasil dari pelaksanaan siklus I peningkatan pemahaman konsep bilangan telah mencapai persentase sebesar 72,08% dengan kriteria baik. Sebagian besar anak mengalami peningkatan pada setiap indikator pemahaman konsep bilangan.

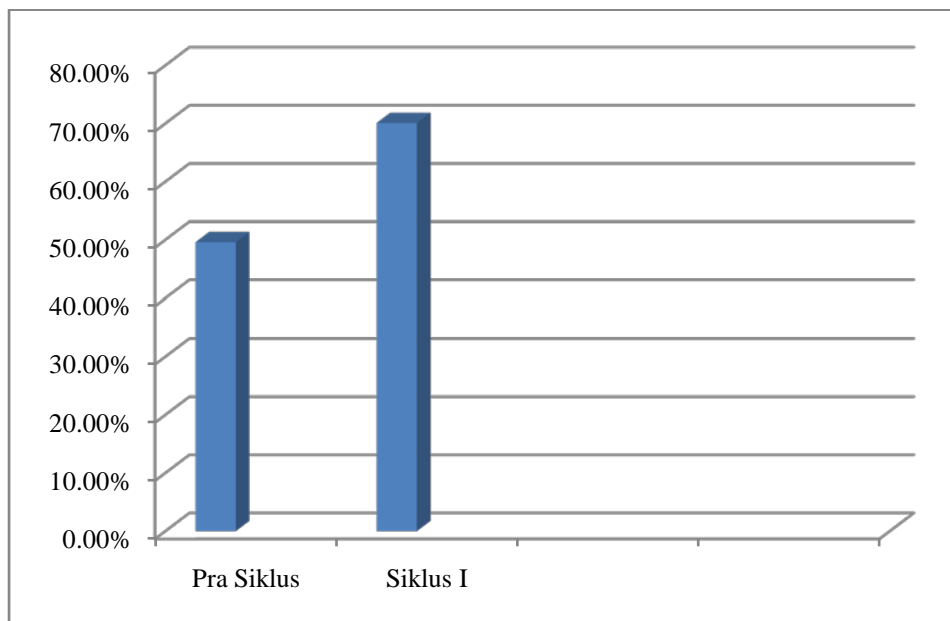
c. Refleksi siklus I

Pelaksanaan refleksi dilakukan oleh peneliti bersama dengan guru kelas. Peningkatan pemahaman konsep bilangan anak pada siklus I dapat diketahui dengan cara membandingkan data kemampuan membilang yang diperoleh sebelum tindakan dan pelaksanaan siklus I, peneliti membandingkan peningkatan persentasenya.

Tabel 4. Perbandingan Pra Siklus dan Siklus I Pemahaman Konsep Bilangan

No.	Siklus	Persentase
1.	Pra Siklus	49,58%
2.	Siklus I	72,08%
Peningkatan Persentase		22,50%

Berdasarkan tabel rekapitulasi tersebut terlihat peningkatan kemampuan membilang anak melalui permainan memancing angka pada saat pra tindakan dan setelah tindakan siklus I. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan membilang anak, peneliti membandingkan hasil persentasenya dalam bentuk grafik sebagai berikut:



Gambar 2.
Grafik Perbandingan Pra Siklus dan Siklus I

Meskipun terjadi peningkatan, namun peningkatan yang terjadi belum mampu mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan oleh peneliti. Dengan demikian, peneliti dan guru kelas mengidentifikasi beberapa kendala saat pelaksanaan tindakan siklus I, antara lain:

- 1) Kurangnya waktu dalam pelaksanaan tindakan melalui kegiatan permainan memancing angka.

- 2) Anak kurang konsentrasi saat melaksanakan permainan memancing angka. Masih banyak anak yang memancing tidak sesuai dengan perintah.
- 3) Alat dan bahan yang digunakan dalam penelitian kurang, sehingga anak masih seringkali berebut untuk melakukan kegiatan permainan memancing angka.

Meskipun terdapat beberapa kendala pada pelaksanaan siklus I seperti yang telah disampaikan di atas, akan tetapi terdapat beberapa kelebihan yang ditemui dalam pelaksanaan siklus I yang meliputi:

- 1) Anak-anak sangat antusias dengan kegiatan yang dilaksanakan oleh guru.
- 2) Anak-anak aktif dalam melaksanakan kegiatan permainan memancing angka.

Dengan melihat hasil pelaksanaan siklus I, peneliti membuat rencana untuk melaksanakan siklus II. Rencana kegiatan siklus II disusun untuk mengoptimalkan kegiatan pembelajaran guna meningkatkan pemahaman konsep bilangan anak. Pada pelaksanaan siklus II akan dilaksanakan perbaikan sebagai berikut:

- 1) Permainan memancing angka yang awalnya hanya dilaksanakan oleh satu kelompok dalam setiap kali permainan menjadi dua kelompok dalam bentuk perlombaan.
- 2) Menambah alat permainan memancing angka.

3. Hipotesis Tindakan Siklus II

Dengan adanya refleksi dan perbaikan yang dilaksanakan pada siklus II, maka diharapkan pemahaman konsep bilangan pada anak kelompok A di RA Masyithoh Kalisoka Triwidadi Pajangan Bantul dapat ditingkatkan melalui perlombaan permainan memancing angka.

4. Pelaksanaan Penelitian Siklus II

Pelaksanaan siklus II dilaksanakan selama tiga kali pertemuan, yakni pada hari Senin, Rabu dan Jumat tanggal 24, 26 dan 28 Februari 2014 dengan menggunakan tema pekerjaan.

a. Perencanaan tindakan siklus II

Rencana tindakan siklus II yang dilakukan adalah dengan mengubah permainan memancing angka menjadi perlombaan permainan memancing angka. Pada tahap rencana tindakan dalam peningkatan kemampuan membilang melalui perlombaan permainan memancing angka dilakukan hal-hal sebagai berikut:

- 1) Melakukan koordinasi dengan guru kelas untuk melaksanakan tindakan dalam upaya meningkatkan kemampuan membilang anak melalui perlombaan permainan memancing angka.
- 2) Membuat rencana kegiatan harian (RKH) yang akan digunakan dalam penelitian bersama dengan guru kelas.
- 3) Menyiapkan lembar observasi yang digunakan untuk memperoleh data selama penelitian.

- 4) Menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam pelaksanaan tindakan penelitian.

b. Pelaksanaan dan observasi siklus II

Pada tahap ini peneliti berkolaborasi dengan guru kelas. Tugas peneliti adalah mengamati, menilai dan mendokumentasikan setiap tindakan yang dilaksanakan serta tugas guru kelas adalah melaksanakan tindakan. Pelaksanaan tindakan disesuaikan dengan RKH yang telah dibuat oleh peneliti dan guru kelas.

Berikut ini deskripsi pelaksanaan tindakan siklus II:

- 1) Guru menjelaskan di dalam kelas tentang kegiatan yang akan dilakukan kepada anak.
- 2) Guru membagi anak ke dalam kelompok dengan jumlah setiap kelompoknya adalah 2 anak.
- 3) Setiap anak dalam kelompok tersebut diberi tugas untuk memancing.
Anak pertama dalam satu kelompok diminta untuk memancing angka sesuai dengan perintah guru. Kemudian anak lain dalam kelompok tersebut diminta untuk memancing benda yang disesuaikan tema dengan jumlah yang sesuai angka yang telah di ambil oleh anak pertama.
 - a) Pada pertemuan pertama tema yang digunakan adalah pekerjaan dengan sub tema tugas tukang bangunan, sehingga anak diminta untuk memancing peralatan yang digunakan tukang bangunan.

- b) Pertemuan kedua tema yang digunakan adalah pekerjaan dengan sub tema tugas seorang dokter. Pada pertemuan ini benda-benda yang dipancing adalah peralatan yang digunakan dokter.
 - c) Pertemuan ketiga temanya masih sama dengan pertemuan pertama dan kedua, yakni pekerjaan dengan sub tema tugas-tugas polisi. Pada pertemuan ini, benda-benda yang dipancing adalah yang berkaitan dengan pekerjaan seorang polisi.
- 4) Kegiatan dilaksanakan dengan mempertandingkan dua kelompok namun dengan meminta mengambil angka yang berbeda.
 - 5) Setelah selesai dan dua anak dalam kelompok tersebut telah saling bergantian untuk memancing, angka yang telah diperoleh kemudian dibandingkan jumlahnya.

Berdasarkan pelaksanaan tersebut, peneliti beserta guru kelas melaksanakan observasi selama pelaksanaan tindakan berlangsung. Dari hasil pengamatan yang telah dilakukan oleh peneliti bersama dengan guru kelas terhadap pelaksanaan tindakan siklus II, diperoleh hasil:

1) Proses belajar

Berdasarkan observasi pada siklus II, peneliti mengamati proses peningkatan kemampuan membilang anak dengan memperhatikan hal-hal sebagai berikut:

- a) Anak mendengarkan penjelasan guru

Anak semakin antusias saat guru menjelaskan bahwa permainan memancing angka yang sebelumnya pernah dilaksanakan akan dibuat menjadi perlombaan.

b) Keaktifan anak dalam unjuk kerja kegiatan

Pada pelaksanaan tindakan siklus II, keaktifan anak mengalami peningkatan. Anak-anak sudah mampu untuk memancing angka serta benda-benda dengan tepat dan cepat. Hanya ada beberapa anak saja yang memerlukan bantuan guru.

c) Ketertarikan anak dalam pembelajaran

Anak-anak sangat tertarik untuk melaksanakan kegiatan permainan memancing angka. Namun meskipun sangat tertarik dan antusias, sudah tidak ada lagi anak yang berebut untuk melaksanakan kegiatan permainan. Anak sudah mulai dapat diatur dan mengendalikan dirinya agar tidak berebut dengan temannya.

2) Hasil pengamatan

Hasil pengamatan terhadap pelaksanaan tindakan peningkatan kemampuan membilang dapat dilihat pada siklus II:

Tabel 5. Rekapitulasi Data Siklus II Pemahaman Konsep Bilangan

No.	Pemahaman konsep bilangan	Persentase
1.	Menghitung bilangan	87,50%
2.	Mengenai lambang bilangan	81,25%
3.	Membandingkan	78,75%
Persentase		82,50%

Berdasarkan tabel tersebut dapat dilihat bahwa hasil dari pelaksanaan siklus I pada peningkatan pemahaman konsep bilangan telah mencapai sebesar 82,50% dengan kriteria sangat baik. Sebagian besar anak menunjukkan adanya peningkatan pada setiap indikator pemahaman konsep bilangan.

d. Refleksi siklus II

Pelaksanaan refleksi dilakukan oleh peneliti bersama dengan guru kelas. Peningkatan pemahaman konsep bilangan pada siklus II dapat diketahui dengan cara membandingkan data persentase kemampuan membilang yang diperoleh pada pelaksanaan siklus I serta pelaksanaan siklus II, peneliti membandingkan peningkatan persentasenya.

Tabel 6. Perbandingan Siklus I dan Siklus II Pemahaman Konsep Bilangan

No.	Siklus	Persentase
1.	Siklus I	72,08%
2.	Siklus II	82,50%
Peningkatan persentase		10,42%

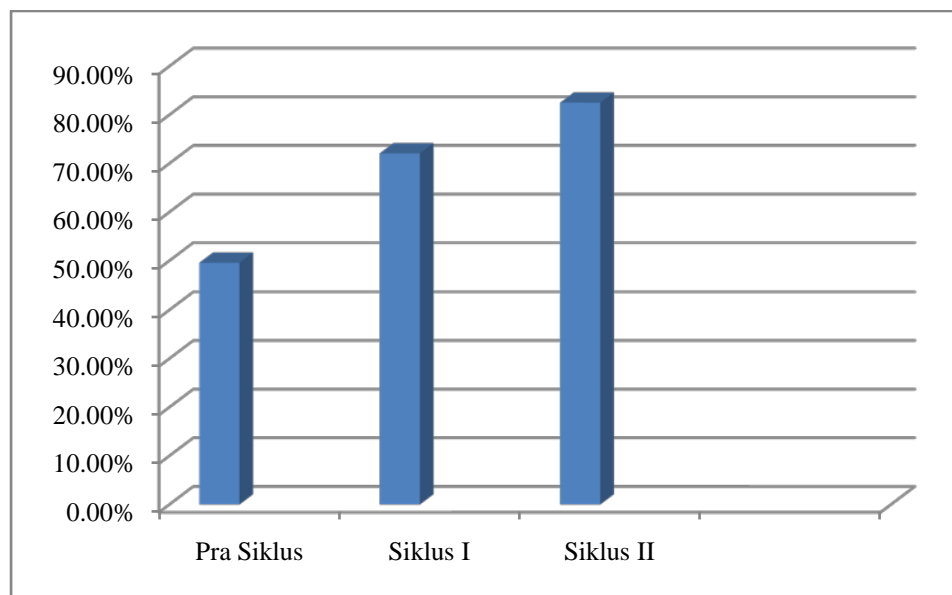
Berdasarkan tabel perbandingan tersebut terlihat peningkatan pemahaman konsep bilangan anak melalui perlombaan permainan memancing angka pada siklus I dan siklus II setelah dilaksanakan perbaikan dalam pemberian tindakan. Dengan demikian, dapat diketahui bahwa perlombaan permainan memancing angka dapat mengoptimalkan pemahaman konsep bilangan anak.

Untuk mengetahui peningkatan pemahaman kemampuan anak melalui permainan memancing angka, peneliti membandingkan hasil persentase dari pra siklus, siklus I dan siklus II sebagai berikut:

Tabel 7. Rekapitulasi Data Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II Pemahaman Konsep Bilangan Anak

No.	Siklus	Persentase
1.	Pra Siklus	49,58%
2.	Siklus I	72,08%
3.	Siklus II	82,50%

Berdasarkan tabel perbandingan tersebut dapat dilihat peningkatan pra siklus, siklus I dan siklus II pada grafik di bawah ini:



Gambar 3.
Grafik Perbandingan Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

Dari hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti dan guru kelas dapat dikemukakan bahwa kegiatan permainan memancing angka dapat meningkatkan pemahaman konsep bilangan anak. Manfaat dari permainan memancing angka dalam meningkatkan pemahaman konsep bilangan

anak dilihat dari hasil pada setiap pertemuannya. Antusias anak pada permainan memancing angka juga sangat tinggi dilihat dari keikutsertaan anak dalam mengikuti kegiatan permainan memancing angka. Bahkan anak saling berebut untuk melaksanakan kegiatan terlebih dahulu.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa permainan memancing angka dapat meningkatkan pemahaman konsep bilangan anak kelompok A di RA Masyithoh Kalisoka. Hal ini sesuai dengan data yang diperoleh pada siklus I dan II. Pada siklus I pemahaman konsep bilangan anak berada pada kriteria baik. Pada siklus II pemahaman konsep bilangan anak meningkat pada kriteria sangat baik. Oleh karena itu, peneliti menganggap hasil pada siklus II telah sesuai dengan hipotesis tindakan yang diajukan.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian yang telah dilakukan adalah penelitian tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus. Setiap siklus tindakan terdiri dari perencanaan, pelaksanaan dan observasi serta refleksi. Hasil yang diperoleh dari pelaksanaan tindakan ini berupa lembar observasi. Hasil observasi yang berupa data tersebut digunakan oleh peneliti untuk mengetahui peningkatan kemampuan pada anak.

Penelitian yang dilakukan digunakan untuk meningkatkan pemahaman konsep bilangan anak. Hal tersebut dikarenakan pemahaman konsep bilangan anak di RA Masyithoh Kalisoka belum optimal. Pada saat sebelum dilaksanakan tindakan, pemahaman konsep bilangan anak adalah 49,58%. Dari persentase

tersebut dapat diketahui bahwa pemahaman konsep bilangan anak berda pada kriteria cukup.

Masih banyak anak yang belum memiliki pemahaman konsep bilangan seperti yang diharapkan. Berdasarkan Permendiknas No. 58 tahun 2009 anak usia 4-5 tahun hendaknya sudah mampu untuk mengenal konsep bilangan. Pemahaman konsep bilangan anak di RA Masyithoh Kalisoka Triwidadi Pajangan Bantul baru sebatas pada menyebutkan angka, namun belum mampu untuk menunjukkan banyaknya benda. Anak juga masih belum mampu untuk menunjukkan lambang bilangan sesuai dengan banyaknya benda.

Untuk memperbaiki permasalahan yang berkaitan dengan pemahaman konsep bilangan anak kelompok A RA Masyithoh Kalisoka, maka kegiatan pembelajaran dilakukan melalui permainan memancing angka. Hal ini dikarenakan permainan memancing angka merupakan suatu kegiatan yang dapat digunakan untuk melatih anak mengenal angka dengan cara yang menyenangkan. Melalui permainan memancing angka, anak juga diajarkan untuk memasangkan jumlah dengan lambang bilangan (Yuliani Nurani Sujiono, 2009:11.35). Disamping itu permainan memancing angka juga dapat digunakan sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi keingintahuan anak dalam berhitung, sehingga kegiatan berhitung menjadi lebih menyenangkan (Rosi Meri Irawati, 2012:44).

Setelah dilaksanakan tindakan siklus I melalui permainan memancing angka, terjadi peningkatan pemahaman konsep bilangan. Peningkatan tersebut ditunjukkan dengan meningkatnya persentase pemahaman konsep bilangan anak menjadi 72,08% dari yang awalnya pada saat pra tindakan hanya 49,58%. Dari

hasil tersebut dapat diketahui bahwa pemahaman konsep bilangan anak setelah pelaksanaan siklus I berada pada kriteria baik.

Berdasarkan refleksi yang dilakukan pada siklus I masih perlu dilakukan tindakan berikutnya karena hasil yang didapat belum mampu untuk mencapai kriteria keberhasilan yang ditentukan. Hal tersebut dikarenakan anak masih kurang konsentrasi dalam melaksanakan kegiatan permainan memancing angka. Anak masih banyak bertanya dan membutuhkan bantuan guru serta mengulang-ulang kegiatan permainan memancing angka. Disamping itu ketersediaan alat permainan juga masih kurang memenuhi sehingga anak menunggu terlalu lama.

Berdasarkan masalah di atas, peneliti berupaya untuk melaksanakan perbaikan tindakan melalui siklus II. Pelaksanaan permainan memancing angka pada siklus II dilaksanakan dengan mengubah kegiatan permainan memancing angka menjadi perlombaan memancing angka. Menurut Ayah Bunda (2013) melalui suatu bentuk perlombaan anak akan belajar untuk membangun semangat agar berhasil, mengembangkan ketrampilan koordinasi, mengambil keputusan, memecahkan masalah, menentukan tujuan dari permainan yang dilaksanakan serta memahami aturan dalam permainan. Disamping itu, Moeslichatoen (1996:38) menjelaskan bahwa perlombaan dapat digunakan sebagai pengujian kemampuan masing-masing anak. Dengan demikian, melalui suatu bentuk perlombaan diharapkan kemampuan anak dapat dikembangkan secara optimal.

Selain mengubah permainan memancing angka menjadi bentuk perlombaan, peneliti juga menambah alat yang digunakan dalam permainan memancing angka. Hal tersebut karena jumlah dari alat permainan hendaknya

disesuaikan dengan rentang perhatian anak (Mayke Sugianto T, 1995:81). Selain itu, B.E.F. Montolalu (2008:9.42) juga menjelaskan bahwa penambahan alat yang digunakan diperlukan sebagai strategi untuk mempertahankan dan mendorong anak untuk melanjutkan kegiatan bermainnya.

Dengan mengubah pelaksanaan kegiatan permainan memancing angka pada siklus II terjadi peningkatan pemahaman konsep bilangan anak. Data yang diperoleh setelah dilaksanakan tindakan siklus II adalah pemahaman konsep bilangan anak meningkat menjadi 82,50%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pemahaman konsep bilangan anak berada pada kriteria sangat baik.

Dari hasil pelaksanaan tindakan yang telah dilakukan pada siklus I dan II, pemahaman konsep bilangan anak telah mencapai kriteria keberhasilan yang ditetapkan oleh peneliti. Sehingga peneliti dan guru kelas memutuskan untuk menyelesaikan pemberian tindakan pada siklus II. Meskipun demikian, masih terdapat beberapa faktor kendala sehingga pemberian tindakan belum mampu untuk mencapai keberhasilan 100%.

Faktor tersebut diantaranya adalah terdapat seorang anak yang belum memiliki usia cukup untuk di tempatkan di kelas A. Menurut Yuliani Nurani Sujiono (2011:1.25) usia kronologis berkaitan erat dengan kematangan, apabila telah mencapai kematangan organ fisik maupun psikis akan mampu untuk menjalankan fungsinya masing-masing. Namun apabila belum mencapai kematangan, organ fisik maupun psikis belum dapat berkembang secara optimal.

Selain itu terdapat pula anak yang masih selalu ditunggu oleh orangtuanya. Orangtua selalu mengarahkan anak dalam melaksanakan kegiatan tanpa

memberikan kebebasan pada anak. Menurut Yuliani Nurani Sujiono (2011:1.25) melalui kebebasan anak dapat memilih metode-metode tertentu dalam memecahkan masalah. Tanpa diberikan kebebasan, anak tidak akan mampu untuk memecahkan masalahnya sendiri.

Berdasarkan penjabaran hasil yang telah diperoleh pelaksanaan kegiatan permainan memancing angka dapat membantu meningkatkan pemahaman konsep bilangan anak kelompok A. Permainan memancing angka dapat mengembangkan pemahaman konsep bilangan anak dengan cara yang menyenangkan, sehingga dalam melaksanakan kegiatan anak akan senang hati tanpa adanya paksaan. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Sofia Hartati (2005:11) yakni salah satu karakteristik anak usia dini masih sulit berkonsentrasi dalam jangka waktu lama kecuali kegiatan tersebut menyenangkan, bervariasi dan tidak membosankan. Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan, dapat disimpulkan bahwa permainan memancing angka dalam penelitian ini dapat meningkatkan pemahaman konsep bilangan anak kelompok A di RA Masyithoh Kalisoka.

C. Keterbatasan Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini telah dilaksanakan secara sungguh-sungguh oleh peneliti dan guru kelas sehingga diperoleh hasil seperti yang diharapkan. Namun dalam pelaksanaannya masih terdapat beberapa kekurangan, diantaranya:

1. Banyaknya waktu yang digunakan dalam proses pembelajaran melalui permainan memancing angka membuat proses pembelajaran lain kurang optimal.

2. Keikutsertaan beberapa orangtua anak dalam pembelajaran sehingga mengakibatkan peneliti dan guru kelas kurang optimal dalam memberikan tindakan.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa pemahaman konsep bilangan anak kelompok A di RA Masyithoh Kalisoka dapat ditingkatkan melalui permainan memancing angka. Langkah-langkah pembelajaran melalui permainan memancing angka adalah 1) Guru menjelaskan pada anak-anak tentang permainan yang akan dilaksanakan; 2) Guru membagi anak menjadi kelompok, setiap kelompok terdiri dari 2 anak; 3) Anak pertama dalam satu kelompok diminta untuk memancing angka sesuai dengan perintah guru; 4) Selanjutnya, anak lain dalam kelompok tersebut diminta untuk memancing angka dengan jumlah sesuai dengan angka yang dipancing oleh anak pertama; 5) Minta anak untuk bergantian melakukan permainan tersebut; 6) Ajak anak untuk membandingkan jumlah benda yang telah dipancing; 7) Ajak anak untuk menceritakan tentang permainan yang telah dilaksanakan.

Peningkatan pemahaman konsep bilangan melalui permainan memancing angka tersebut dapat ditunjukkan dengan adanya peningkatan hasil observasi pra tindakan, siklus I dan siklus II. Sebelum dilaksanakan tindakan dapat diketahui bahwa pemahaman konsep bilangan anak baru mencapai persentase sebesar 49,58%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pemahaman konsep bilangan anak baru berada pada kriteria cukup. Pada pelaksanaan siklus I, pemahaman konsep bilangan anak meningkat menjadi 72,08% dengan kriteria baik. Karena pelaksanaan siklus I belum mampu untuk mencapai kriteria keberhasilan yang

ditetapkan peneliti, peneliti melaksanakan perbaikan melalui siklus II. Setelah pelaksanaan siklus II, pemahaman konsep bilangan anak meningkat ditunjukkan dengan persentase sebesar 82,50%. Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa pemahaman konsep bilangan anak telah mencapai kriteria keberhasilan yang diharapkan peneliti, yakni telah mencapai kriteria sangat baik.

B. Saran

Untuk mencapai keberhasilan pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman konsep bilangan di TK kelompok A, berikut uraian saran yang telah dirangkum oleh penulis:

1. Bagi Guru

- a. Guru hendaknya dapat mengatur anak dalam melaksanakan permainan memancing angka agar pada saat pelaksanaan anak tidak saling berebut.
- b. Guru hendaknya lebih mengarahkan anak agar dapat mandiri saat melaksanakan permainan.
- c. Pada saat melaksanakan permainan memancing angka, hendaknya guru dapat menyediakan media dan bahan dengan jumlah yang tepat sesuai metode yang digunakan.
- d. Kegiatan permainan memancing angka hendaknya dapat dirancang untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak, tidak hanya pada pemahaman konsep bilangan.

2. Bagi Peneliti

Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan permainan memancing angka sebagai kegiatan untuk meningkatkan pemahaman konsep bilangan di TK. Selain itu juga diharapkan dapat mengembangkan kegiatan lain untuk meningkatkan pemahaman konsep bilangan anak mengingat pemahaman konsep bilangan merupakan dasar bagi perkembangan ilmu selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Acep Yoni. (2010). *Menyusun Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Familia.
- Afnita Usti. (2013). *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka melalui Bermain Pancing Angka Bagi Anak Tunagrahita Ringan*. Diakses dari <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekhu/article/viewFile/976/827> pada tanggal 25 November 2013 jam 16.40.
- Ahmad Susanto (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana Perdana.
- Andang Ismail. (2006). *Education Games*. Yogyakarta: Pilar Media.
- Asadjie. (2013). *Ikan Pancing dan Pancingan Angka*. Diakses dari <http://www.papan-data.com/produk-157-ikan-pancing-dan-pancingan-angka-.html> pada tanggal 29 Januari 2014 jam 19.00.
- Baharin Shamsudin. (2002). *Kamus Matematika Bergambar*. Jakarta: Grasindo.
- Diah Hartanti (1994). *Program Kegiatan Belajar TK*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Harun Rasyid, dkk. (2009). *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Indra Soefandi & Ahmad Pramudya (2009). *Strategi Mengembangkan Kecerdasan Anak*. Jakarta: Bee Media Indonesia.
- Mayke Sugianto T. (1995). *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Moeslichatoen R. (1996). *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Montolalu, B.E.F., dkk. (2008). *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Ngalim Purwanto, M. (2008). *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Ramli, M. (2005). *Pendampingan Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.

- Rosi Meri Irawati. (2012). *Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Memancing Angka di Taman Kanak-Kanak Sangrina Bunda Pasar Tiku*. Diakses dari <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/paud/article/viewFile/1658/1427> pada tanggal 29 Januari 2014 jam 19.25.
- Seefeldt, Carol & Wasik, Barbara A. (2008). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.
- Slamet Suyanto. (2005). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Sofia Hartati. (2005). *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Wina Sanjaya. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana.
- Winda Gunarti, Lilis Suryani, Azizah Muis. (2010). *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Yazid Busthomi, M. (2012). *Panduan Lengkap PAUD Melejitkan Potensi dan Kecerdasan Anak Usia Dini*. Jakarta: Citra Publishing.
- Yuliani Nurani Sujiono, dkk. (2011). *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.

LAMPIRAN

SKENARIO PEMBELAJARAN

Skenario Pembelajaran Siklus I Pertemuan I

Hari/ Tanggal : Sabtu, 8 Februari 2014
Tema/ Sub tema : Rekreasi/ Rekreasi ke pantai

Rutinitas Sekolah

Sebelum masuk kelas, anak-anak terlebih dahulu melaksanakan kegiatan baris berbaris di depan kelas. Setelah melaksanakan kegiatan tersebut, anak diajak untuk bernyanyi di depan kelas. Kemudian anak-anak diajak untuk masuk kelas lalu berdoa sebelum pembelajaran. Setelah berdoa, anak diminta untuk menyebutkan nama kitab-kitab Allah kemudian anak diminta untuk menghafalkan surat-surat pendek dengan dibimbing oleh guru.

Kegiatan Awal

Pada saat kegiatan awal anak-anak diajak untuk tanya jawab tentang hal-hal yang dilakukan saat rekreasi ke pantai. Setelah melakukan tanya jawab, anak-anak diminta untuk melemparkan mainan-mainan ikan ke dalam keranjang yang telah disediakan oleh guru.

Kegiatan Inti

Kegiatan inti terdiri dari dua kegiatan, kegiatan pertama anak diminta untuk mencocok gambar kapal kemudian menempelkannya ke buku tempel. Pada kegiatan kedua, anak diajak untuk melakukan kegiatan permainan memancing angka. Kegiatan tersebut diawali dengan menjelaskan permainan yang akan dilakukan pada anak. Selanjutnya guru membagi anak kedalam kelompok dimana setiap kelompok terdiri dari dua anak, anak pertama dalam kelompok tersebut

diminta untuk memancing angka sesuai dengan perintah guru. Kemudian anak lain dalam kelompok tersebut diminta untuk memancing gambar ikan sesuai dengan angka yang telah dipancing oleh anak pertama, lalu permainan dilakukan secara bergantian dan anak diminta untuk membandingkan jumlah yang telah dipancing oleh anak pertama dan kedua. Dalam permainan memancing angka tersebut, selain dilakukan untuk mengajarkan anak tentang konsep bilangan juga untuk membiasakan anak agar mau antri sesuai gilirannya.

Kegiatan Akhir

Pada saat kegiatan akhir, dilakukan evaluasi terhadap jalannya pembelajaran pada hari tersebut. Anak diminta untuk menceritakan tentang berbagai hal yang telah dilakukan pada hari itu. Anak juga diminta untuk mengungkapkan perasaannya saat melaksanakan permainan memancing angka. Kemudian guru memberikan gambaran tentang hal-hal yang harus dilaksanakan oleh anak sepulang sekolah. Setelah selesai, guru menutup kegiatan dengan berdoa dan mengucapkan salam pada anak.

Skenario Pembelajaran Siklus I Pertemuan II

Hari/ Tanggal : Senin/ 10 Februari 2014
Tema/ Sub tema : Rekreasi/ Rekreasi ke pegunungan

Rutinitas Sekolah

Sebelum masuk kelas, anak-anak terlebih dahulu melaksanakan upacara bendera yang rutin dilaksanakan setiap hari Senin di depan kelas. Setelah melaksanakan kegiatan tersebut, anak diajak untuk baris berbaris. Kemudian anak-anak diajak untuk masuk kelas lalu berdoa sebelum pembelajaran. Setelah berdoa, anak diajak untuk menghafalkan nama-nama malaikan dengan bernyanyi.

Kegiatan Awal

Pada saat kegiatan awal anak-anak diajak untuk tanya jawab tentang hal-hal yang dilakukan saat rekreasi ke pegunungan. Setelah melakukan tanya jawab, anak-anak diminta untuk menirukan gerakan pohon yang tertiuap angin.

Kegiatan Inti

Kegiatan inti terdiri dari dua kegiatan, kegiatan pertama anak diminta membuat bentuk buah-buahan yang disenangi dengan menggunakan plastisin. Pada kegiatan kedua, anak diajak untuk melakukan kegiatan permainan memancing angka. Kegiatan tersebut dilakukan dengan membagi anak kedalam kelompok dimana setiap kelompok terdiri dari dua anak, anak pertama dalam kelompok tersebut diminta untuk memancing angka sesuai dengan perintah guru. Kemudian anak lain dalam kelompok tersebut diminta untuk memancing gambar apel sesuai dengan angka yang telah dipancing oleh anak pertama, lalu permainan

dilakukan secara bergantian dan anak diminta untuk membandingkan jumlah yang telah dipancing oleh anak pertama dan kedua. Dalam permainan memancing angka tersebut, selain dilakukan untuk mengenalkan pada anak tentang konsep bilangan juga untuk mengajarkan anak agar anak mampu untuk mentaati peraturan yang berlaku dalam permainan.

Kegiatan Akhir

Pada saat kegiatan akhir, dilakukan evaluasi terhadap jalannya pembelajaran pada hari tersebut. Anak diminta untuk menceritakan tentang berbagai hal yang telah dilakukan pada hari itu. Anak juga diminta untuk mengungkapkan perasaannya saat melaksanakan permainan memancing angka. Kemudian guru memberikan gambaran tentang hal-hal yang harus dilaksanakan oleh anak sepanjang sekolah. Setelah selesai, guru menutup kegiatan dengan berdoa dan mengucapkan salam pada anak.

Skenario Pembelajaran Siklus I Pertemuan III

Hari/ Tanggal : Rabu/ 12 Februari 2014
Tema/ Sub tema : Rekreasi/ Perlengkapan memancing

Rutinitas Sekolah

Sebelum masuk kelas, anak-anak terlebih dahulu melaksanakan kegiatan baris berbaris di depan kelas. Setelah melaksanakan kegiatan tersebut, anak diajak untuk bernyanyi di depan kelas. Kemudian anak-anak diajak untuk masuk kelas lalu berdoa sebelum pembelajaran. Setelah berdoa, anak diminta untuk menyebutkan nama kitab-kitab Allah kemudian anak diminta untuk menghafalkan surat-surat pendek dengan dibimbing oleh guru.

Kegiatan Awal

Pada saat kegiatan awal anak-anak diajak untuk tanya jawab tentang hal-hal yang dilakukan saat pergi memancing, termasuk menyebutkan peralatan-peralatan yang dibutuhkan saat kegiatan memancing. Setelah melakukan tanya jawab, anak-anak diminta untuk menirukan gerakan orang yang sedang memancing mulai dari melemparkan kail sampai pada menarik kail setelah mendapatkan ikan.

Kegiatan Inti

Kegiatan inti terdiri dari dua kegiatan, kegiatan pertama anak diminta untuk menjiplak gambar ikan yang telah disediakan oleh guru kemudian anak diminta untuk menghias dan mewarnai gambar yang telah dijiplak tersebut. Pada kegiatan kedua, anak diajak untuk melakukan kegiatan permainan memancing

angka. Kegiatan tersebut diawali dengan menjelaskan permainan yang akan dilakukan pada anak. selanjutnya guru membagi anak kedalam kelompok dimana setiap kelompok terdiri dari dua anak, anak pertama dalam kelompok tersebut diminta untuk memancing angka sesuai dengan perintah guru. Kemudian anak lain dalam kelompok tersebut diminta untuk memancing gambar ikan sesuai dengan angka yang telah dipancing oleh anak pertama, lalu permainan dilakukan secara bergantian dan anak diminta untuk membandingkan jumlah yang telah dipancing oleh anak pertama dan kedua. Dalam permainan memancing angka tersebut, selain dilakukan untuk mengenalkan konsep bilangan pada anak juga untuk membiasakan anak agar mau antri sesuai gilirannya.

Kegiatan Akhir

Pada saat kegiatan akhir, dilakukan evaluasi terhadap jalannya pembelajaran pada hari tersebut. Anak diminta untuk menceritakan tentang berbagai hal yang telah dilakukan pada hari itu. Anak juga diminta untuk mengungkapkan perasaannya saat melaksanakan permainan memancing angka. Kemudian guru memberikan gambaran tentang hal-hal yang harus dilaksanakan oleh anak sepulang sekolah. Setelah selesai, guru menutup kegiatan dengan berdoa dan mengucapkan salam pada anak.

Skenario Pembelajaran Siklus II Pertemuan I

Hari/ Tanggal : Senin/ 24 Februari 2014
Tema/ Sub tema : Pekerjaan/ Tugas Tukang Bangunan

Rutinitas Sekolah

Sebelum masuk kelas, anak-anak terlebih dahulu melaksanakan kegiatan upacara bendera. Setelah melaksanakan kegiatan tersebut, anak diajak untuk baris berbaris dan menghitung jumlah anak. Kemudian anak-anak diajak untuk masuk kelas lalu berdoa sebelum pembelajaran. Setelah berdoa, anak diminta untuk menyebutkan beberapa nama surat dalam al quran dan anak diajak untuk melaksanakan hafalan surat-surat tersebut.

Kegiatan Awal

Pada saat kegiatan awal anak-anak diajak untuk tanya jawab tentang pekerjaan seorang tukang bangunan. Setelah melakukan tanya jawab, anak-anak diajak melakukan kegiatan motorik kasar dengan berlari estafet menggunakan gambar peralatan tukang bangunan.

Kegiatan Inti

Kegiatan inti terdiri dari tiga kegiatan, kegiatan pertama anak diminta untuk memotong beberapa bentuk bangun, lalu anak diminta untuk menempelkan menjadi bentuk sebuah rumah. Kegiatan kedua, anak diminta untuk menirukan menulis “rumah” di bawah gambar rumah tadi. Pada kegiatan ketiga, anak diajak untuk melakukan kegiatan permainan memancing angka. Pada siklus kedua ini, kegiatan dilakukan dengan memperlombakan dua kelompok. Kegiatan tersebut

diawali dengan menjelaskan tentang permainan yang akan dilakukan pada anak. Selanjutnya guru membagi anak kedalam kelompok dimana setiap kelompok terdiri dari dua anak, anak pertama dalam kelompok tersebut diminta untuk memancing angka sesuai dengan perintah guru. Kemudian anak lain dalam kelompok tersebut diminta untuk memancing alat tukang bangunan sesuai dengan angka yang telah dipancing oleh anak pertama, lalu anak-anak diminta untuk membandingkan jumlah yang telah diperoleh kelompok pertama dan kedua.

Kegiatan Akhir

Pada saat kegiatan akhir, dilakukan evaluasi terhadap jalannya pembelajaran pada hari tersebut. Anak diminta untuk menceritakan tentang berbagai hal yang telah dilakukan pada hari itu. Anak juga diminta untuk mengungkapkan perasaannya saat melaksanakan kegiatan permainan memancing angka. Kemudian guru memberikan pesan tentang hal-hal yang harus dilaksanakan oleh anak sepanjang sekolah. Setelah selesai, guru menutup kegiatan dengan berdoa dan mengucapkan salam pada anak.

Skenario Pembelajaran Siklus II Pertemuan II

Hari/ Tanggal : Rabu/ 26 Februari 2014
Tema/ Sub tema : Pekerjaan/ Tugas Dokter

Rutinitas Sekolah

Sebelum masuk kelas, anak-anak terlebih dahulu melaksanakan kegiatan baris berbaris di depan kelas. Setelah melaksanakan kegiatan tersebut, anak diajak untuk bernyanyi di depan kelas. Kemudian anak-anak diajak untuk masuk kelas lalu berdoa sebelum pembelajaran. Setelah berdoa, anak diminta untuk menyebutkan waktu dan jumlah rakaat dalam shalat.

Kegiatan Awal

Pada saat kegiatan awal anak terlebih dahulu diajak untuk melaksanakan kegiatan senam gembira. Kemudian anak-anak diajak untuk tanya jawab tentang pekerjaan seorang dokter.

Kegiatan Inti

Kegiatan inti terdiri dari dua kegiatan, kegiatan pertama anak diminta untuk mencocok gambar seorang dokter, kemudian anak diminta untuk menempel gambar yang telah dicocok tersebut ke dalam buku tempel. Pada kegiatan kedua, anak diajak untuk melakukan kegiatan permainan memancing angka. Pada siklus kedua ini, kegiatan dilakukan dengan memperlombakan dua kelompok. Kegiatan tersebut diawali dengan menjelaskan tentang permainan yang akan dilakukan pada anak. Selanjutnya guru membagi anak kedalam kelompok dimana setiap kelompok terdiri dari dua anak, anak pertama dalam kelompok tersebut diminta

untuk memancing angka sesuai dengan perintah guru. Kemudian anak lain dalam kelompok tersebut diminta untuk memancing gambar peralatan dokter sesuai dengan angka yang telah dipancing oleh anak pertama, lalu anak-anak diminta untuk membandingkan jumlah yang telah diperoleh kelompok pertama dan kedua.

Kegiatan Akhir

Pada saat kegiatan akhir, dilakukan kegiatan bercerita. Guru menceritakan pada anak tentang “Pak Dokter”. Selanjutnya dilakukan evaluasi terhadap jalannya pembelajaran pada hari tersebut. Anak diminta untuk menceritakan tentang berbagai hal yang telah dilakukan pada hari itu. Anak juga diminta untuk mengungkapkan perasaannya saat melaksanakan kegiatan permainan memancing angka. Kemudian guru memberikan pesan tentang hal-hal yang harus dilaksanakan oleh anak sepanjang sekolah. Setelah selesai, guru menutup kegiatan dengan berdoa dan mengucapkan salam pada anak.

Skenario Pembelajaran Siklus II Pertemuan III

Hari/ Tanggal : Jumat/ 28 Februari 2014
Tema/ Sub tema : Pekerjaan/ Tugas Polisi

Rutinitas Sekolah

Sebelum masuk kelas, anak-anak terlebih dahulu melaksanakan kegiatan baris berbaris di depan kelas. Setelah melaksanakan kegiatan tersebut, anak diajak untuk bernyanyi di depan kelas. Kemudian anak-anak diajak untuk masuk kelas lalu berdoa sebelum pembelajaran. Setelah berdoa, anak diminta untuk menyebutkan dan menyanyikan lagu tentang rukun islam dan rukun iman.

Kegiatan Awal

Pada kegiatan awal, anak diajak untuk tanya jawab tentang tugas seorang polisi. Setelah melakukan tanya jawab anak diminta untuk melemparkan bola-bola plastik secara bergantian ke dalam keranjang.

Kegiatan Inti

Kegiatan inti terdiri dari tiga kegiatan, kegiatan pertama anak diminta untuk membuat bentuk pistol menggunakan plastisin. Pada kegiatan kedua, anak diajak untuk melakukan kegiatan permainan memancing angka. Pada siklus kedua ini, kegiatan dilakukan dengan memperlombakan dua kelompok. Kegiatan tersebut diawali dengan menjelaskan tentang permainan yang akan dilakukan pada anak. Selanjutnya guru membagi anak kedalam kelompok dimana setiap kelompok terdiri dari dua anak, anak pertama dalam kelompok tersebut diminta untuk memancing angka sesuai dengan perintah guru. Kemudian anak lain dalam

kelompok tersebut diminta untuk memancing gambar yang berhubungan dengan polisi sesuai dengan angka yang telah dipancing oleh anak pertama, lalu anak-anak diminta untuk membandingkan jumlah yang telah diperoleh kelompok pertama dan kedua. Kegiatan ketiga, guru meminta anak untuk menceritakan tentang perasaannya saat melakukan kegiatan permainan memancing angka yang telah dilakukan

Kegiatan Akhir

Pada kegiatan akhir dilakukan evaluasi terhadap jalannya pembelajaran pada hari tersebut. Anak diminta untuk menceritakan tentang berbagai hal yang telah dilakukan pada hari itu. Selanjutnya guru meminta anak untuk bernyanyi lagu “Pak Polisi” di depan kelas. Kemudian guru memberikan pesan tentang hal-hal yang harus dilaksanakan oleh anak sepanjang sekolah. Setelah selesai, guru menutup kegiatan dengan berdoa dan mengucapkan salam pada anak.

**MEDIA PEMBELAJARAN
PERMAINAN MEMANCING
ANGKA**

Alat Permainan Memancing Angka



Pancingan bermagnet



Ember untuk meletakkan angka dan benda yang akan dipancing



Media yang dipancing pada siklus I pertemuan I



Media yang dipancing pada siklus I pertemuan II



Media yang dipancing pada siklus I pertemuan III



Media yang dipancing pada siklus II pertemuan I



Media yang dipancing pada siklus II pertemuan II



Media yang dipancing pada siklus II pertemuan III

RENCANA KEGIATAN HARIAN

RENCANA KEGIATAN HARIAN

Kelompok : A
 Minggu ke- : IV
 Hari/ Tanggal : Sabtu, 8 Februari 2014
 Tema/ Sub tema : Rekreasi/ Rekreasi ke Pantai

TPP	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Media dan Sumber Belajar	Penilaian	
				Alat	Hasil
<ul style="list-style-type: none"> Menunjukkan rasa percaya diri (Sosem. 6) Mengenal Tuhan melalui agama yang dianutnya (NAM. 1) 	<ul style="list-style-type: none"> Anak mampu untuk bernyanyi di depan kelas Anak mampu untuk menyebutkan kitab-kitab Allah 	Rutinitas Sekolah <ul style="list-style-type: none"> Baris berbaris, bernyanyi, salam, masuk kelas, berdoa Menyebutkan kitab-kitab Allah dan hafalan surat-surat pendek (PAI khusus) 	<ul style="list-style-type: none"> Anak 	<ul style="list-style-type: none"> Observasi 	
<ul style="list-style-type: none"> Menjawab pertanyaan sederhana (Bhs. B. 2) Melempar sesuatu secara terarah (Fm. A. 4) 	<ul style="list-style-type: none"> Anak mampu untuk menjawab pertanyaan tentang hal yang dapat dilakukan saat rekreasi ke pantai. Anak mampu untuk melempar mainan ikan ke dalam keranjang. 	Kegiatan Awal (±30 menit) <ul style="list-style-type: none"> Apersepsi (tanya jawab tentang hal yang dilakukan saat rekreasi ke pantai). Anak diminta untuk melemparkan bentuk mainan ikan ke dalam keranjang. 	<ul style="list-style-type: none"> Guru, Anak Keranjang, mainan ikan 	<ul style="list-style-type: none"> Observasi Unjuk kerja 	

<ul style="list-style-type: none"> • Menjiplak bentuk (Fm. B. 2) • Mengenal konsep bilangan (Kog. C. 3) • Membiasakan diri berperilaku baik (NAM. 5) 	<ul style="list-style-type: none"> • Anak mampu mencocok gambar kapal. • Anak mampu untuk memahami konsep bilangan melalui permainan memancing angka. • Anak mau antri saat melakukan permainan memancing angka. 	<p>Kegiatan Inti (± 60 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anak diberikan gambar kapal oleh guru, kemudian anak diminta untuk mencocok gambar kapal tersebut. Setelah selesai anak diminta untuk menempelkan gambar kapal yang telah dicocok ke buku tempel • Kelas di bagi dalam kelompok, dimana setiap kelompoknya terdiri dari dua anak. Anak pertama dalam kelompok tersebut diminta untuk memancing angka sesuai perintah guru. Kemudian anak lain dalam kelompok tersebut diminta untuk memancing ikan dengan jumlah sesuai dengan angka. Setelah selesai, anak membandingkan jumlah yang telah dipancing oleh anak pertama dan kedua. 	<ul style="list-style-type: none"> • Gambar ikan, pensil, crayon • Ember, air, pancingan, papan angka, ikan mainan 	<ul style="list-style-type: none"> • Hasil karya • Observasi 	
		<p>Istirahat (±15 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cuci tangan • Berdoa sebelum makan 	<ul style="list-style-type: none"> • Air, sabun, serbet 	<ul style="list-style-type: none"> • Observasi • Observasi 	

		<ul style="list-style-type: none"> • Makan • Berdoa setelah makan • Bermain 	<ul style="list-style-type: none"> • Bekal • Alat bermain 	<ul style="list-style-type: none"> • Observasi • Observasi • Observasi 	
		<p>Kegiatan Akhir (\pm 30 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Evaluasi terhadap jalannya kegiatan yang telah dilakukan pada hari itu. • Memberikan penjelasan pada anak tentang kegiatan yang akan dilaksanakan esok hari. • Memberikan pesan kepada anak. • Berdoa • Salam 	<ul style="list-style-type: none"> • Guru, anak • Guru • Guru • Anak • Anak 	<ul style="list-style-type: none"> • Percakapan • Percakapan • Percakapan • Observasi • Observasi 	

Mengetahui,

Kepala Sekolah



Marginingsih, S.Pd

Guru Kelas



Ferlina Wahyu C. N

Bantul, 6 Feburari 2014

Peneliti



Irfatul 'Ulum

RENCANA KEGIATAN HARIAN

Kelompok : A
 Minggu ke- : IV
 Hari/ Tanggal : Senin/ 10 Februari 2014
 Tema/ Sub tema : Rekreasi/ Rekreasi ke Pegunungan

TPP	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Media dan Sumber Belajar	Penilaian	
				Alat	Hasil
		Rutinitas Sekolah <ul style="list-style-type: none"> Upacara bendera Baris berbaris, bernyanyi, salam, masuk kelas, berdoa Menyebutkan nama-nama malaikat (PAI khusus) 	<ul style="list-style-type: none"> Anak Anak Anak 	<ul style="list-style-type: none"> Observasi Observasi Observasi 	
<ul style="list-style-type: none"> Menjawab pertanyaan sederhana (Bhs. B. 2) Menirukan gerakan binatang, pohon tertiup angin, pesawat terbang, dsb (Fm. A. 1) 	<ul style="list-style-type: none"> Anak mampu untuk menjawab pertanyaan tentang hal yang dilakukan saat rekreasi ke pegunungan. Anak mampu untuk menirukan gerakan pepohonan yang tertiup angin. 	Kegiatan Awal (±30 menit) <ul style="list-style-type: none"> Apersepsi (tanya jawab tentang hal-hal yang dilakukan saat rekreasi ke pegunungan). Anak diminta untuk menirukan gerakan pepohonan yang tertiup angin dengan terlebih dahulu diberikan contoh oleh guru. 	<ul style="list-style-type: none"> Guru, Anak Anak 	<ul style="list-style-type: none"> Observasi Unjuk kerja 	

<ul style="list-style-type: none"> • Mengekspresikan diri dengan berkarya seni menggunakan berbagai media (Fm. B. 5) • Mengetahui konsep bilangan (Kog. C. 3) • Menaati aturan yang berlaku dalam suatu permainan (Sesem. 5) 	<ul style="list-style-type: none"> • Anak mampu membuat bentuk buah menggunakan plastisin. • Anak mampu untuk memahami konsep bilangan melalui permainan memancing angka. • Anak mampu untuk menaati peraturan yang berlaku dalam permainan memancing angka. 	<p>Kegiatan Inti (± 60 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anak diminta untuk membuat bentuk buah yang mereka senangi dengan menggunakan plastisin. • Kelas di bagi dalam kelompok, dimana setiap kelompoknya terdiri dari dua anak. Anak pertama dalam kelompok tersebut diminta untuk memancing angka. Kemudian anak lain dalam kelompok tersebut diminta untuk memancing gambar apel dengan jumlah sesuai dengan angka yang telah dipancing anak pertama. Setelah selesai, anak diminta untuk membandingkan jumlah benda yang telah dipancing oleh anak pertama dan kedua. 	<ul style="list-style-type: none"> • Plastisin • Ember, air, pancingan, papan angka, gambar apel 	<ul style="list-style-type: none"> • Hasil karya • Observasi 	
<ul style="list-style-type: none"> • Mengucap doa sebelum dan sesudah melakukan 	<ul style="list-style-type: none"> • Anak mampu untuk mengucapkan doa 	<p>Istirahat (±15 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cuci tangan • Berdoa sebelum makan • Makan 	<ul style="list-style-type: none"> • Air, sabun, serbet • Bekal 	<ul style="list-style-type: none"> • Observasi • Observasi • Observasi 	

sesuatu (NAM. 3).	sebelum dan sesudah makan.	<ul style="list-style-type: none"> • Berdoa setelah makan • Bermain 	<ul style="list-style-type: none"> • Alat bermain 	<ul style="list-style-type: none"> • Observasi • Observasi 	
		Kegiatan Akhir (± 30 menit) <ul style="list-style-type: none"> • Evaluasi terhadap jalannya kegiatan yang telah dilakukan pada hari itu. • Memberikan penjelasan pada anak tentang kegiatan yang akan dilaksanakan esok hari. • Memberikan pesan kepada anak. • Berdoa • Salam 	<ul style="list-style-type: none"> • Guru, anak • Guru • Guru • Anak • Anak 	<ul style="list-style-type: none"> • Percakapan • Percakapan • Percakapan • Observasi • Observasi 	

Mengetahui,

Kepala Sekolah



Marginingsih, S.Pd

Guru Kelas

Ferlina Wahyu C. N

Bantul, 8 Feburari 2014

Peneliti

Irfatul 'Ulum

RENCANA KEGIATAN HARIAN

Kelompok : A
 Minggu ke- : V
 Hari/ Tanggal : Rabu/ 12 Februari 2014
 Tema/ Sub tema : Rekreasi/ Perlengkapan Memancing

TPP	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Media dan Sumber Belajar	Penilaian	
				Alat	Hasil
<ul style="list-style-type: none"> • Menunjukkan rasa percaya diri (Sosem. 6) • Mengenal Tuhan melalui agama yang dianutnya (NAM. 1) 	<ul style="list-style-type: none"> • Anak mampu untuk bernyanyi di depan kelas • Anak mampu untuk menyebutkan kitab-kitab Allah 	Rutinitas Sekolah <ul style="list-style-type: none"> • Baris berbaris, bernyanyi, salam, masuk kelas, berdoa • Menyebutkan kitab-kitab Allah dan hafalan surat-surat pendek (PAI khusus) 	<ul style="list-style-type: none"> • Anak 	<ul style="list-style-type: none"> • Observasi 	
<ul style="list-style-type: none"> • Menjawab pertanyaan sederhana (Bhs. B. 2) • Menirukan gerakan binatang, pohon tertiup angin, pesawat terbang, 	<ul style="list-style-type: none"> • Anak mampu untuk menjawab pertanyaan tentang berbagai perlengkapan yang dibutuhkan saat memancing. • Anak mampu untuk menirukan gerakan orang yang sedang 	Kegiatan Awal (±30 menit) <ul style="list-style-type: none"> • Apersepsi (tanya jawab kegiatan memancing). • Anak diberikan penjelasan tentang hal-hal yang dilakukan saat pergi memancing, kemudian 	<ul style="list-style-type: none"> • Guru, Anak • Anak 	<ul style="list-style-type: none"> • Observasi • Unjuk kerja 	

dsb (Fm. A. 1)	memancing.	anak diminta untuk menirukan gerakan-gerakan yang dilakukan saat memancing.			
<ul style="list-style-type: none"> Menjiplak bentuk (Fm. B. 2) Mengenal konsep bilangan (Kog. C. 3) Membiasakan diri berperilaku baik (NAM. 5) 	<ul style="list-style-type: none"> Anak mampu untuk menjiplak bentuk ikan. Anak mampu untuk memahami konsep bilangan melalui permainan memancing angka. Anak mau antri saat melakukan permainan memancing angka. 	<p>Kegiatan Inti (± 60 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> Anak diberikan gambar ikan yang telah dilaminating, kemudian anak diminta untuk menjiplak bentuk ikan tersebut. Setelah selesai anak diminta untuk menghias ikan dengan mewarnai dan menambahkan gambar lain. Kelas di bagi dalam kelompok, dimana setiap kelompoknya terdiri dari dua anak. Anak pertama dalam kelompok tersebut diminta untuk memancing angka sesuai perintah guru. Kemudian anak lain dalam kelompok tersebut diminta untuk memancing ikan dengan jumlah sesuai dengan angka. Setelah selesai, anak membandingkan jumlah yang telah dipancing oleh anak pertama dan kedua. 	<ul style="list-style-type: none"> Gambar ikan, pensil, crayon Ember, air, pancingan, papan angka, ikan mainan 	<ul style="list-style-type: none"> Hasil karya Observasi 	
		Istirahat (±15 menit)			

		<ul style="list-style-type: none"> • Cuci tangan • Berdoa sebelum makan • Makan • Berdoa setelah makan • Bermain 	<ul style="list-style-type: none"> • Air, sabun, serbet • Bekal • Alat bermain 	<ul style="list-style-type: none"> • Observasi • Observasi • Observasi • Observasi 	
		<p>Kegiatan Akhir (\pm 30 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Evaluasi terhadap jalannya kegiatan yang telah dilakukan pada hari itu. • Memberikan penjelasan pada anak tentang kegiatan yang akan dilaksanakan esok hari. • Memberikan pesan kepada anak. • Berdoa • Salam 	<ul style="list-style-type: none"> • Guru, anak • Guru • Guru • Anak • Anak 	<ul style="list-style-type: none"> • Percakapan • Percakapan • Percakapan • Observasi • Observasi 	

Mengetahui,

Kepala Sekolah



Marginingsih, S.Pd

Guru Kelas

Ferlina Wahyu C. N

Bantul, 10 Feburari 2014

Peneliti

Irfatul 'Ulum

RENCANA KEGIATAN HARIAN

Kelompok : A
 Minggu ke- : VI
 Hari/ Tanggal : Senin/ 24 Februari 2014
 Tema/ Sub tema : Pekerjaan/ Tugas Tukang Bangunan

TPP	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Media dan Sumber	Penilaian	
				Alat	Hasil
<ul style="list-style-type: none"> Mengenal Tuhan melalui agama yang dianutnya (Nam. 1) 	<ul style="list-style-type: none"> Anak mampu untuk menyebutkan 5 nama surat dalam Al quran. 	Rutinitas Sekolah <ul style="list-style-type: none"> Baris berbaris, bernyanyi, salam, masuk kelas, berdoa Menyebutkan 5 nama surat dalam Al quran (PAI khusus) 	<ul style="list-style-type: none"> Anak Anak 	<ul style="list-style-type: none"> Observasi Observasi 	
<ul style="list-style-type: none"> Melakukan gerakan melompat, meloncat, dan berlari secara terkoordinasi (Fm. A. 3) 	<ul style="list-style-type: none"> Anak mampu untuk berlari estafet dengan mengambil berbagai gambar alat bangunan. 	Kegiatan Awal (±30 menit) <ul style="list-style-type: none"> Apersepsi (tanya jawab tentang pekerjaan seorang tukang bangunan). Anak diminta untuk lari estafet dengan mengambil berbagai gambar alat bangunan. 	<ul style="list-style-type: none"> Guru, Anak Anak 	<ul style="list-style-type: none"> Observasi Unjuk kerja 	
<ul style="list-style-type: none"> Melakukan gerakan manipulatif untuk menghasilkan suatu 	<ul style="list-style-type: none"> Anak mampu menggunting berbagai bangun, kemudian 	Kegiatan Inti (± 60 menit) <ul style="list-style-type: none"> Anak diberikan kertas yang berisikan gambar bangun persegi, persegi panjang dan segitiga. 	<ul style="list-style-type: none"> Lembar kerja, gunting, lem 	<ul style="list-style-type: none"> Hasil karya 	

<p>bentuk dengan menggunakan berbagai media (Fm. B. 2)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Meniru huruf (Bhs. C. 4) • Mengenal konsep bilangan (Kog. C. 3) 	<p>menyusun hingga membentuk rumah.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anak mampu untuk menirukan tulisan “rumah” • Anak mampu untuk memahami konsep bilangan melalui permainan memancing angka. 	<p>Kemudian anak diminta untuk memotong dan menempelkan bangun tersebut menjadi rumah.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anak diminta untuk menuliskan tulisan “rumah” di bawah bangun yang telah mereka buat. • Kelas di bagi dalam kelompok, dimana setiap kelompoknya terdiri dari dua anak. Permainan dilakukan oleh dua kelompok untuk bertanding. Anak pertama dalam satu kelompok diminta untuk memancing angka sesuai dengan perintah guru. Kemudian anak lain dalam kelompok tersebut diminta untuk memancing benda (alat yang digunakan oleh tukang bangunan) dengan jumlah sesuai dengan yang telah dipancing oleh anak pertama. Setelah selesai, anak diminta untuk membandingkan jumlah benda yang telah dipancing. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pensil • Ember, air, pancingan, papan angka, berbagai gambar alat yang digunakan oleh tukang bangunan 	<ul style="list-style-type: none"> • Observasi 	
		Istirahat (±15 menit)			

<ul style="list-style-type: none"> Menjaga diri sendiri dari lingkungannya (Sosem. 7) 	<ul style="list-style-type: none"> Anak membiasakan diri untuk cuci tangan sebelum makan. 	<ul style="list-style-type: none"> Cuci tangan Berdoa sebelum makan Makan Berdoa setelah makan Bermain 	<ul style="list-style-type: none"> Air, sabun, serbet Bekal Alat bermain 	<ul style="list-style-type: none"> Observasi Observasi Observasi Observasi 	
		Kegiatan Akhir (\pm 30 menit) <ul style="list-style-type: none"> Evaluasi terhadap jalannya kegiatan yang telah dilakukan Memberikan penjelasan pada anak tentang kegiatan yang akan dilaksanakan esok hari. Memberikan pesan kepada anak. Berdoa Salam 	<ul style="list-style-type: none"> Guru, anak Guru Guru Anak Anak 	<ul style="list-style-type: none"> Percakapan Percakapan Percakapan Observasi Observasi 	

Mengetahui,

Kepala Sekolah



Marginingsih, S.Pd

Guru Kelas

Ferlina Wahyu C. N

Bantul, 22 Feburari 2014

Peneliti

Irfatul 'Ulum

RENCANA KEGIATAN HARIAN

Kelompok : A
 Minggu ke- : VI
 Hari/ Tanggal : Rabu/ 26 Februari 2014
 Tema/ Sub tema : Pekerjaan/ Tugas Dokter

TPP	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Media dan Sumber	Penilaian	
				Alat	Hasil
<ul style="list-style-type: none"> Mengucap salam dan membalas salam (NAM. 6) 	<ul style="list-style-type: none"> Anak mampu untuk membalas salam yang disampaikan oleh guru. 	Rutinitas Sekolah <ul style="list-style-type: none"> Baris berbaris, bernyanyi, salam, masuk kelas, berdoa Menyebutkan waktu dan jumlah rakaat sholat (PAI khusus) 	<ul style="list-style-type: none"> Anak 	<ul style="list-style-type: none"> Observasi 	
<ul style="list-style-type: none"> Melakukan gerakan melompat, meloncat dan berlari secara terkoordinasi (Fm. A. 3) 	<ul style="list-style-type: none"> Anak mampu untuk mengikuti senam gembira sesuai intruksi guru. 	Kegiatan Awal (±30 menit) <ul style="list-style-type: none"> Anak diajak untuk senam gembira sebelum masuk kegiatan inti. Apersepsi (tanya jawab tentang tugas-tugas seorang dokter). 	<ul style="list-style-type: none"> Anak Guru, Anak 	<ul style="list-style-type: none"> Unjuk kerja Observasi 	
<ul style="list-style-type: none"> Menjiplak bentuk (Fm.B.2) 	<ul style="list-style-type: none"> Anak mampu untuk menjiplak gambar dokter 	Kegiatan Inti (± 60 menit) <ul style="list-style-type: none"> Anak diberikan lembaran kertas yang berisikan gambar dokter, 	<ul style="list-style-type: none"> Gambar dokter, alat 	<ul style="list-style-type: none"> Hasil karya 	

<ul style="list-style-type: none"> • Mengenal konsep bilangan (Kog. C. 3) • Menaati aturan yang berlaku dalam suatu permainan (Sosem. 5) 	<p>dengan mencocok.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anak mampu untuk mengenal konsep bilangan melalui permainan memancing angka. • Anak mampu untuk mentaati peraturan yang berlaku dalam permainan memancing angka. 	<p>kemudian anak diminta untuk mencocok gambar tersebut. Setelah selesai, anak diminta untuk menempelkan.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kelas di bagi dalam kelompok, dimana setiap kelompoknya terdiri dari dua anak. Permainan dilakukan oleh dua kelompok untuk berlomba. Anak pertama dalam satu kelompok diminta untuk memancing angka sesuai perintah guru. Kemudian anak lain dalam kelompok tersebut diminta untuk memancing alat-alat dokter dengan jumlah sesuai angka yang dipancing anak pertama. Setelah selesai, anak membandingkan jumlah benda yang telah dipancing. 	<p>cocok, lem, buku tempel</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ember, air, pancingan, papan angka, gambar alat-alat yang digunakan dokter 	<ul style="list-style-type: none"> • Observasi 	
		<p>Istirahat (±15 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cuci tangan • Berdoa sebelum makan • Makan • Berdoa setelah makan 	<ul style="list-style-type: none"> • Air, sabun, serbet • Bekal 	<ul style="list-style-type: none"> • Observasi • Observasi • Observasi • Observasi 	

		<ul style="list-style-type: none"> Bermain 	<ul style="list-style-type: none"> Alat bermain 	<ul style="list-style-type: none"> Observasi 	
<ul style="list-style-type: none"> Menyimak perkataan orang lain (Bhs. A. 1) 	<ul style="list-style-type: none"> Anak mampu untuk menyimak cerita yang di bacakan oleh guru tentang “Pak dokter” 	<p>Kegiatan Akhir (± 30 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> Guru memberikan cerita tentang “Pak Dokter”. Evaluasi terhadap jalannya kegiatan yang telah dilakukan pada hari itu. Memberikan penjelasan pada anak tentang kegiatan yang akan dilaksanakan esok hari. Memberikan pesan kepada anak. Berdoa Salam 	<ul style="list-style-type: none"> Guru Guru, anak Guru Guru Anak Anak 	<ul style="list-style-type: none"> Percakapan Percakapan Percakapan Percakapan Observasi Observasi 	

Mengetahui,

Kepala Sekolah



Marginingsih, S.Pd

Guru Kelas



Ferlina Wahyu C. N

Bantul, 24 Feburari 2014

Peneliti



Irfatul 'Ulum

RENCANA KEGIATAN HARIAN

Kelompok : A
 Minggu ke- : V
 Hari/ Tanggal : Jumat/ 28 Februari 2014
 Tema/ Sub tema : Pekerjaan/ Tugas Polisi

TPP	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Media dan Sumber	Penilaian	
				Alat	Hasil
<ul style="list-style-type: none"> Mengenal Tuhan melalui agama yang dianutnya (NAM. 1) 	<ul style="list-style-type: none"> Anak mampu untuk menyebutkan rukun iman dan islam. 	Rutinitas Sekolah <ul style="list-style-type: none"> Baris berbaris, bernyanyi, salam, masuk kelas, berdoa Menyebut rukun iman dan islam (PAI khusus) 	<ul style="list-style-type: none"> Anak Anak 	<ul style="list-style-type: none"> Observasi Observasi 	
<ul style="list-style-type: none"> Melempar sesuatu secara terarah (Fm. A. 4) 	<ul style="list-style-type: none"> Anak mampu untuk melempar bola ke dalam keranjang. 	Kegiatan Awal (±30 menit) <ul style="list-style-type: none"> Apersepsi (tanya jawab tentang pekerjaan seorang polisi). Anak diminta untuk memasukkan bola ke dalam keranjang. 	<ul style="list-style-type: none"> Guru, Anak Anak 	<ul style="list-style-type: none"> Observasi Unjuk kerja 	
<ul style="list-style-type: none"> Mengekspresikan diri dengan berkarya seni menggunakan berbagai media (Fm. B. 5) Mengenal konsep 	<ul style="list-style-type: none"> Anak mampu untuk membuat bentuk pistol dengan menggunakan plastisin. Anak mampu untuk 	Kegiatan Inti (± 60 menit) <ul style="list-style-type: none"> Anak diberikan tugas untuk membuat pistol menggunakan plastisin. Kelas di bagi dalam kelompok, 	<ul style="list-style-type: none"> Plastisin Ember, air, 	<ul style="list-style-type: none"> Hasil karya Observasi 	

<p>bilangan (Kog. C. 3)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengungkapkan perasaan dengan kata sifat (Bhs. B. 3) 	<p>mengenai konsep bilangan melalui permainan memancing angka.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anak mampu untuk mengungkapkan perasaannya setelah melakukan permainan memancing angka. 	<p>dimana setiap kelompoknya terdiri dari dua anak. Permainan dilakukan dengan melibatkan dua kelompok untuk bertanding. Anak pertama dalam satu kelompok diminta untuk memancing angka sesuai dengan perintah guru. Kemudian anak lain dalam kelompok tersebut diminta untuk memancing benda yang berhubungan dengan polisi dengan jumlah sesuai yang telah dipancing oleh anak pertama. Setelah selesai, anak diminta untuk membandingkan.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anak diminta untuk menceritakan tentang perasaannya setelah melakukan permainan memancing angka yang telah dilakukan. 	<p>pancingan, papan angka, gambar peralatan yang digunakan oleh guru</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anak 	<ul style="list-style-type: none"> • Observasi 	
<ul style="list-style-type: none"> • Mengucap doa sebelum dan sesudah melakukan 	<ul style="list-style-type: none"> • Anak mampu untuk mengucapkan doa 	<p>Istirahat (±15 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cuci tangan • Berdoa sebelum makan • Makan 	<ul style="list-style-type: none"> • Air, sabun • Bekal 	<ul style="list-style-type: none"> • Observasi • Observasi • Observasi 	

sesuatu (NAM. 3).	sebelum dan sesudah makan.	<ul style="list-style-type: none"> Berdoa setelah makan Bermain 	<ul style="list-style-type: none"> Alat bermain 	<ul style="list-style-type: none"> Observasi Observasi 	
<ul style="list-style-type: none"> Menunjukkan rasa percaya diri (Sosem. 6) 	<ul style="list-style-type: none"> Anak berani untuk tampil bernyanyi di depan kelas. 	<p>Kegiatan Akhir (± 30 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> Evaluasi terhadap jalannya kegiatan yang telah dilakukan pada hari itu. Anak diminta untuk bernyanyi di depan kelas. Memberikan penjelasan pada anak tentang kegiatan yang akan dilaksanakan esok hari. Memberikan pesan kepada anak. Berdoa Salam 	<ul style="list-style-type: none"> Guru, anak Anak Guru Guru Anak Anak 	<ul style="list-style-type: none"> Percakapan Unjuk kerja Percakapan Percakapan Observasi Observasi 	

Mengetahui,

Kepala Sekolah



Marginingsih, S.Pd

Guru Kelas

A handwritten signature in black ink, likely belonging to the class teacher.

Ferlina Wahyu C. N

Bantul, 26 Feburari 2014

Peneliti

A handwritten signature in black ink, likely belonging to the researcher.

Irfatul 'Ulum

INSTRUMEN PENELITIAN

Lembar Observasi *Check list* Pemahaman Konsep Bilangan melalui Permainan Memancing Angka

Konsep bilangan dan lambang bilangan																	
No.	Nama	Menghitung bilangan				Mengenal lambang bilangan (angka)				Hubungan satu ke satu menghitung jumlah				Membandingkan			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.																	
2.																	
3.																	
4.																	
5.																	
6.																	
7.																	
8.																	
9.																	
10.																	
11.																	
12.																	
13.																	
14.																	
15.																	
16.																	
17.																	
18.																	
19.																	
20.																	

HASIL OBSERVASI

Lembar Observasi *Check list* Pra Siklus

No.	Nama	Konsep bilangan												Jumlah	Persentase
		Menghitung bilangan				Mengenai lambang bilangan (angka)				Membandingkan					
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1.	Airlangga			√				√				√		9	75%
2.	Andika	√				√				√				3	25%
3.	Chairul		√				√			√				5	41,67%
4.	Danu			√				√			√			8	66,67%
5.	Eko	√				√				√				3	25%
6.	Zahra			√			√				√			7	58,33%
7.	Luthfi			√				√				√		9	75%
8.	Marcella			√				√			√			8	66,67%
9.	Rokhman		√				√				√			6	50%
10.	Rokhim		√			√					√			5	41,67%
11.	Romi		√			√					√			5	41,67%
12.	Mutia			√				√				√		9	75%
13.	Naina		√				√				√			6	50%
14.	Nasywa		√				√				√			6	50%
15.	Raffi H.		√				√				√			6	50%
16.	Rafi S.	√				√				√				3	25%
17.	Raihan		√			√				√				4	33,33%
18.	Rahmawati	√				√				√				3	25%
19.	Shaffa		√				√				√			6	50%
20.	Velisia			√				√			√			8	66,67%
Jumlah		4	18	21	0	7	14	18	0	6	22	9	0		
Persentase Rata-rata Pemahaman Konsep Bilangan														49,55%	

Lembar Observasi *Check list* Siklus I Pertemuan I

No.	Nama	Konsep Bilangan												Jumlah	Persentase
		Menghitung bilangan				Mengenal lambang bilangan (angka)				Membandingkan					
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1.	Airlangga				√				√			√		11	91,67%
2.	Andika		√				√				√			6	50%
3.	Chairul			√			√				√			7	58,33%
4.	Danu			√				√				√		9	75%
5.	Eko	√				√				√				3	25%
6.	Zahra			√				√				√		9	75%
7.	Luthfi				√				√				√	12	100%
8.	Marcella				√				√				√	12	100%
9.	Rokhman			√				√			√			8	66,67%
10.	Rokhim		√				√				√			6	50%
11.	Romi		√				√				√			6	50%
12.	Mutia				√				√			√		11	91,67%
13.	Naina			√				√				√		9	75%
14.	Nasywa		√				√				√			6	50%
15.	Raffi H.			√				√			√			8	66,67%
16.	Rafi S.	√				√				√				3	25%
17.	Raihan		√			√				√				4	33,33%
18.	Rahmawati		√				√				√			6	50%
19.	Shaffa			√				√				√		9	75%
20.	Velisia			√				√				√		9	75%
Jumlah		2	12	24	16	3	12	21	16	3	16	21	8		
Persentase Rata-rata Pemahaman Konsep Bilangan														64,17%	

Lembar Observasi *Check list* Siklus I Pertemuan II

No.	Nama	Konsep Bilangan												Jumlah	Persentase
		Menghitung bilangan				Mengenal lambang bilangan (angka)				Membandingkan					
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1.	Airlangga				√				√			√		11	91,67%
2.	Andika		√				√				√			6	50%
3.	Chairul			√			√				√			7	58,33%
4.	Danu			√				√				√		9	75%
5.	Eko		√				√					√		7	58,33%
6.	Zahra			√				√		√				7	58,33%
7.	Luthfi				√				√				√	12	100%
8.	Marcella				√				√				√	12	100%
9.	Rokhman			√				√			√			8	66,67%
10.	Rokhim			√				√			√			8	66,67%
11.	Romi		√				√				√			6	50%
12.	Mutia				√				√			√		11	91,67%
13.	Naina			√				√				√		9	75%
14.	Nasywa			√				√				√		9	75%
15.	Raffi H.			√				√				√		9	75%
16.	Rafi S.														
17.	Raihan		√				√			√				5	41,67%
18.	Rahmawati		√				√				√			6	50%
19.	Shaffa			√				√				√		9	75%
20.	Velisia				√				√			√		11	91,67%
Jumlah		0	10	27	20	0	12	24	20	2	12	27	8		
Persentase Rata-rata Pemahaman Konsep Bilangan														71,05%	

Lembar Observasi *Check list* Siklus I Pertemuan III

No.	Nama	Konsep Bilangan												Jumlah	Persentase
		Menghitung bilangan				Mengenai lambang bilangan (angka)				Membandingkan					
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1.	Airlangga				√				√			√		11	91,67%
2.	Andika		√				√				√			6	50%
3.	Chairul			√				√			√			8	66,67%
4.	Danu				√			√				√		10	83,33%
5.	Eko		√				√			√				5	41,67%
6.	Zahra			√				√				√		9	75%
7.	Luthfi				√				√				√	12	100%
8.	Marcella				√				√				√	12	100%
9.	Rokhman			√				√				√		9	75%
10.	Rokhim			√				√			√			8	66,67%
11.	Romi		√				√				√			6	50%
12.	Mutia				√				√				√	12	100%
13.	Naina			√				√				√		9	75%
14.	Nasywa			√				√				√		9	75%
15.	Raffi H.			√				√				√		9	75%
16.	Rafi S.		√				√				√			6	50%
17.	Raihan			√			√			√				6	50%
18.	Rahmawati		√				√				√			6	50%
19.	Shaffa			√				√				√		9	75%
20.	Velisia				√				√			√		11	91,67%
Jumlah		0	10	27	24	0	12	27	20	2	12	27	12		
Persentase Rata-rata Pemahaman Konsep Bilangan														72,08%	

Lembar Observasi *Check list* Siklus II Pertemuan I

No.	Nama	Konsep Bilangan												Jumlah	Persentase
		Menghitung bilangan				Mengenai lambang bilangan (angka)				Membandingkan					
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1.	Airlangga				√				√				√	12	100%
2.	Andika		√				√				√			6	50%
3.	Chairul			√				√			√			8	66,67%
4.	Danu				√			√				√		10	83,33%
5.	Eko		√				√			√				5	41,67%
6.	Zahra			√				√				√		9	75%
7.	Luthfi				√				√				√	12	100%
8.	Marcella				√				√				√	12	100%
9.	Rokhman			√				√				√		9	75%
10.	Rokhim			√				√				√		9	75%
11.	Romi		√				√				√			6	50%
12.	Mutia				√				√				√	12	100%
13.	Naina			√				√				√		9	75%
14.	Nasywa			√				√				√		9	75%
15.	Raffi H.			√				√				√		9	75%
16.	Rafi S.		√				√				√			6	50%
17.	Raihan			√			√			√				6	50%
18.	Rahmawati			√			√					√		8	66,67%
19.	Shaffa			√				√				√		9	75%
20.	Velisia				√				√				√	12	100%
Jumlah		0	8	30	24	0	12	27	20	2	8	27	20		
Persentase Rata-rata Pemahaman Konsep Bilangan														74,17%	

Lembar Observasi *Check list* Siklus II Pertemuan II

No.	Nama	Konsep Bilangan												Jumlah	Persentase
		Menghitung bilangan				Mengenai lambang bilangan (angka)				Membandingkan					
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1.	Airlangga				√				√				√	12	100%
2.	Andika			√			√				√			7	58,33%
3.	Chairul			√				√			√			8	66,67%
4.	Danu				√				√				√	12	100%
5.	Eko			√			√			√				6	50%
6.	Zahra			√				√				√		9	75%
7.	Luthfi				√				√				√	12	100%
8.	Marcella				√				√				√	12	100%
9.	Rokhman			√				√				√		9	75%
10.	Rokhim			√				√				√		9	75%
11.	Romi		√				√				√			6	50%
12.	Mutia				√				√				√	12	100%
13.	Naina			√					√			√		10	83,33%
14.	Nasywa			√				√				√		9	75%
15.	Raffi H.			√				√				√		9	75%
16.	Rafi S.		√				√			√				6	50%
17.	Raihan			√			√			√				6	50%
18.	Rahmawati			√				√				√		9	75%
19.	Shaffa				√			√				√		10	83,33%
20.	Velisia				√				√				√	12	100%
Jumlah		0	4	33	28	0	10	24	28	2	8	24	24		
Persentase Rata-rata Pemahaman Konsep Bilangan														77,08%	

Lembar Observasi *Check list* Siklus II Pertemuan III

No.	Nama	Konsep Bilangan												Jumlah	Persentase
		Menghitung bilangan				Mengenai lambang bilangan (angka)				Membandingkan					
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1.	Airlangga				√				√				√	12	100%
2.	Andika			√				√				√		9	75%
3.	Chairul			√				√				√		9	75%
4.	Danu				√				√				√	12	100%
5.	Eko			√			√					√		8	66,67%
6.	Zahra				√			√				√		10	83,33%
7.	Luthfi				√				√				√	12	100%
8.	Marcella				√				√				√	12	100%
9.	Rokhman			√				√				√		9	75%
10.	Rokhim			√				√				√		9	75%
11.	Romi			√				√			√			8	66,67%
12.	Mutia				√				√				√	12	100%
13.	Naina				√				√			√		11	91,67%
14.	Nasywa			√				√				√		9	75%
15.	Raffi H.				√			√				√		10	83,33%
16.	Rafi S.			√			√				√			7	58,33%
17.	Raihan			√				√			√			8	66,67%
18.	Rahmawati			√				√				√		9	75%
19.	Shaffa				√			√				√		10	83,33%
20.	Velisia				√				√				√	12	100%
Jumlah		0	0	30	40	0	4	33	28	0	6	33	24		
Persentase Rata-rata Pemahaman Konsep Bilangan														82,50%	

RUBRIK PENILAIAN

Rubrik Penilaian

No .	Aspek yang diamati	Deskripsi	Kriteria
1.	Menghitung bilangan	Anak mampu membilang banyak benda dengan tepat dan cepat.	4
		Anak mampu membilang banyak benda dengan tepat.	3
		Anak mampu membilang banyak benda dengan bantuan guru.	2
		Anak belum mampu membilang banyak benda dengan tepat.	1
2.	Mengenal lambang bilangan (angka)	Anak mampu memancing angka sesuai perintah dengan tepat dan cepat.	4
		Anak mampu memancing angka sesuai perintah dengan tepat.	3
		Anak mampu memancing angka sesuai perintah dengan bantuan guru.	2
		Anak belum mampu memancing angka sesuai perintah dengan tepat.	1
4.	Membandingkan	Anak mampu membandingkan jumlah benda yang telah dipancing dengan milik temannya secara tepat dan cepat.	4
		Anak mampu membandingkan jumlah benda yang telah dipancing dengan milik temannya secara tepat.	3
		Anak mampu membandingkan jumlah benda yang telah dipancing dengan milik temannya secara bantuan guru.	2
		Anak belum mampu membandingkan jumlah benda yang telah dipancing dengan milik temannya secara tepat.	1

DOKUMENTASI KEGIATAN

Siklus I Pertemuan I



Guru menjelaskan tentang permainan memancing angka



Anak sedang berusaha untuk memancing angka



Anak yang sedang memancing ikan



Guru mengenalkan angka pada anak

Siklus I Pertemuan II



Gambar guru menerangkan tentang kegiatan yang akan dilaksanakan



Gambar sedang memancing



Gambar anak yang sedang memancing angka



Gambar anak yang telah berhasil memancing angka dengan tepat

Siklus I Pertemuan III



Gambar anak sedang mencari angka sesuai intruksi yang diberikan oleh guru



Gambar anak-anak yang sedang menyaksikan temannya memancing

Siklus II Pertemuan I



Gambar guru meminta anak untuk mengambil angka sesuai perintah



Gambar guru dan anak lain melihat anak yang sedang berusaha memancing angka



Gambar anak berusaha memberikan bantuan pada teman satu timnya



Gambar anak memberikan semangat pada temannya

Siklus II Pertemuan II



Gambar guru yang sedang mengamati anak-anak yang sedang memancing



Gambar nak-anak yang sedang berlomba untuk memancing benda

Siklus II Pertemuan III



Gambar anak-anak sedang berlomba memancing angka sesuai perintah



Gambar anak yang sedang menunjukkan hasil kepada guru

SURAT KETERANGAN VALIDASI

SURAT PERNYATAAN VALIDASI

Dengan ini yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Sudaryanti, M.Pd

NIP : 19600705 198703 2 001

Instansi : Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta

Sebagai validator atas instrument penelitian yang disusun oleh :

Nama : Irfatul 'Ulum

NIM : 10111241002

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa instrument penelitian dari aspek materi yang disusun oleh mahasiswa tersebut sudah dikonsultasikan dan layak digunakan dalam penelitian yang berjudul "Peningkatan Kemampuan Membilang Melalui Permainan Memancing Angka pada Anak Kelompok A di RA Masyithoh Kalisoka Pajangan Bantul".

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 24 Januari 2014

Validator



Sudaryanti, M.Pd

NIP: 19600705 198703 2 001

SURAT IJIN PENELITIAN



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Alamat : Karangmalang, Yogyakarta 55281
Telp. (0274) 586168 Hunting, Fax. (0274) 540611; Dekan Telp. (0274) 520094
Telp. (0274) 586168 Psw. (221, 223, 224, 295, 344, 345, 366, 368, 369, 401, 402, 403, 417)



Certificate No. QSC 00687

No. : 740 /UN34.11/PL/2014
Lamp. : 1 (satu) Bendel Proposal
Hal : Permohonan izin Penelitian

4 Februari 2014

Yth. Gubernur Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta
Cq. Kepala Biro Administrasi Pembangunan
Setda Provinsi DIY
Kepatihan Danurejan
Yogyakarta

Diberitahukan dengan hormat, bahwa untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik yang ditetapkan oleh Jurusan Pendidikan Prasekolah dan Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, mahasiswa berikut ini diwajibkan melaksanakan penelitian:

Nama : Irfatul 'Ulum
NIM : 10111241002
Prodi/Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini/PPSD
Alamat : Iroyudan RT 03 Guwosari Pajangan Bantul

Sehubungan dengan hal itu, perkenankanlah kami memintakan izin mahasiswa tersebut melaksanakan kegiatan penelitian dengan ketentuan sebagai berikut:

Tujuan : Memperoleh data penelitian tugas akhir skripsi
Lokasi : RA. Masyithoh Kalisoka Triwidadi Pajangan Bantul
Subyek : Kelompok A
Obyek : Peningkatan Kemampuan Membilang Melalui Permainan Memancing Angka
Waktu : Februari-Maret 2014
Judul : Peningkatan Kemampuan Membilang Melalui Permainan Memancing Angka pada Anak Kelompok di RA Masyithoh Kalisoka Pajangan Bantul

Atas perhatian dan kerjasama yang baik kami mengucapkan terima kasih.

Dekan,



Dr. Haryanto, M.Pd.

NIP 19600902 198702 1 001

Tembusan Yth:

1. Rektor (sebagai laporan)
 2. Wakil Dekan I FIP
 3. Ketua Jurusan PPSD FIP
 4. Kabag TU
 5. Kasubbag Pendidikan FIP
 6. Mahasiswa yang bersangkutan
- Universitas Negeri Yogyakarta



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
SEKRETARIAT DAERAH
 Kompleks Kepatihan, Danurejan, Telepon (0274) 562811 - 562814 (Hunting)
 YOGYAKARTA 55213

SURAT KETERANGAN / IJIN

070/REG/100/2/2014

Membaca Surat : **DEKAN FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN** Nomor : **740/UN34.11/PL/2014**
 Tanggal : **4 FEBRUARI 2014** Perihal : **IJIN PENELITIAN/RISET**

- Mengingat :
1. Peraturan Pemerintah Nomor 41 Tahun 2006, tentang Perizinan bagi Perguruan Tinggi Asing, Lembaga Penelitian dan Pengembangan Asing, Badan Usaha Asing dan Orang Asing dalam melakukan Kegiatan Penelitian dan Pengembangan di Indonesia;
 2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 20 Tahun 2011, tentang Pedoman Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Kementerian Dalam Negeri dan Pemerintah Daerah;
 3. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 37 Tahun 2008, tentang Rincian Tugas dan Fungsi Satuan Organisasi di Lingkungan Sekretariat Daerah dan Sekretariat Dewan Perwakilan Rakyat Daerah.
 4. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta.

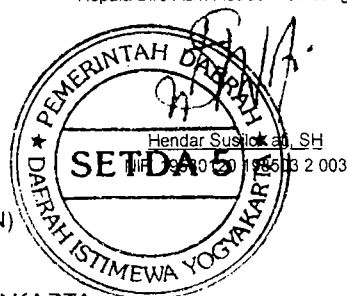
DIJINKAN untuk melakukan kegiatan survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan kepada:

Nama : **IRFATUL 'ULUM** NIP/NIM : **10111241002**
 Alamat : **FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN, PG PAUD, UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**
 Judul : **PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBILANG MELALUI PERMAINAN MEMANCING ANGKA PADA ANAK KELOMPOK A DI RA MASYITOH KALISOKA PAJANGAN BANTUL**
 Lokasi : **KANWIL KEMENTERIAN AGAMA DIY**
 Waktu : **6 FEBRUARI 2014 s/d 6 MEI 2014**

Dengan Ketentuan

1. Menyerahkan surat keterangan/ijin survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan *) dari Pemerintah Daerah DIY kepada Bupati/Walikota melalui institusi yang berwenang mengeluarkan ijin dimaksud;
2. Menyerahkan soft copy hasil penelitiannya baik kepada Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta melalui Biro Administrasi Pembangunan Setda DIY dalam compact disk (CD) maupun mengunggah (upload) melalui website adbang.jogjaprov.go.id dan menunjukkan cetakan asli yang sudah disahkan dan dibubuhi cap institusi;
3. Ijin ini hanya dipergunakan untuk keperluan ilmiah, dan pemegang ijin wajib mentaati ketentuan yang berlaku di lokasi kegiatan;
4. Ijin penelitian dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat ini kembali sebelum berakhir waktunya setelah mengajukan perpanjangan melalui website adbang.jogjaprov.go.id;
5. Ijin yang diberikan dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila pemegang ijin ini tidak memenuhi ketentuan yang berlaku.

Dikeluarkan di Yogyakarta
 Pada tanggal **6 FEBRUARI 2014**
 An Sekretaris Daerah
 Asisten Perekonomian dan Pembangunan
 Ub.
 Kepala Biro Administrasi Pembangunan



Tembusan :

1. GUBERNUR DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA (SEBAGAI LAPORAN)
2. BUPATI BANTUL C.Q BAPPEDA BANTUL
3. KANWIL KEMENTERIAN AGAMA DIY
4. DEKAN FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN, UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
5. YANG BERSANGKUTAN



SURAT KETERANGAN/IZIN

Nomor : 070 / Reg / 0361 / S1 / 2014

Menunjuk Surat

Dari

Sekretariat Daerah DIY

Nomor : 070/Reg/VI/100/1/2014

Mengingat

Tanggal 05 Februari 2014

Perihal : Ijin Penelitian

- a. Peraturan Daerah Nomor 17 Tahun 2007 tentang Pembentukan Organisasi Lembaga Teknis Daerah Di Lingkungan Pemerintah Kabupaten Bantul sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Daerah Kabupaten Bantul Nomor 16 Tahun 2009 tentang Perubahan Atas Peraturan Daerah Nomor 17 Tahun 2007 tentang Pembentukan Organisasi Lembaga Teknis Daerah Di Lingkungan Pemerintah Kabupaten Bantul;
- b. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perijinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta.
- c. Peraturan Bupati Bantul Nomor 17 Tahun 2011 tentang Ijin Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan Praktek Lapangan (PL) Perguruan Tinggi di Kabupaten Bantul

Diizinkan kepada

Nama
P T / Alamat
NIP/NIM/No KTP
Tema/Judul
Kegiatan

Lokasi
Waktu

IRFATUL 'ULUM

Fak Ilmu Pendidikan UNY, PG, PAUD UNY, Karangmalang Yogyakarta
10111241002

PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBILANG MELALUI PERMAINAN
MEMANCING ANGKA PADA ANAK KELOMPOK A DI RA MASYITOH
KALISOKA PAJANGAN BANTUL

RA MASYITOH KALISOKA PAJANGAN
06 Februari sd 06 Mei 2014

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Dalam melaksanakan kegiatan tersebut harus selalu berkoordinasi (menyampaikan maksud dan tujuan) dengan institusi Pemerintah Desa setempat serta dinas atau instansi terkait untuk mendapatkan petunjuk seperlunya.
2. Wajib menjaga ketertiban dan mematuhi peraturan perundangan yang berlaku;
3. Ijin hanya digunakan untuk kegiatan sesuai izin yang diberikan;
4. Pemegang izin wajib melaporkan pelaksanaan kegiatan bentuk *softcopy* (CD) dan *hardcopy* kepada Pemerintah Kabupaten Bantul c.q Bappeda Kabupaten Bantul setelah selesai melaksanakan kegiatan;
5. Ijin dapat dibatalkan sewaktu waktu apabila tidak memenuhi ketentuan tersebut di atas;
6. Memenuhi ketentuan, etika dan norma yang berlaku di lokasi kegiatan; dan
7. Ijin ini tidak boleh disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu ketertiban umum dan kestabilan pemerintah

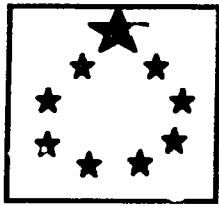
Dikeluarkan di : B a n t u l
Pada tanggal : 06 Februari 2014

A.n. Kepala,
Kepala Bidang Data
Penelitian dan Pengembangan,
u.b. Kasubbid Litbang

Heny Endrawati, S.P., M.P.
NIP. 197405081998032004

Tembusan disampaikan kepada Yth.

1. Bupati Bantul (sebagai laporan)
2. Ka Kantor Kesatuan Bangsa dan Politik Kab. Bantul
3. Ka Kantor Kementerian Agama Kab. Bantul
4. Camat Pajangan
5. Lurah Desa Triwidadi
6. Ka RA MASYITOH KALISOKA PAJANGAN
7. Yang Bersangkutan (Mahasiswa)



RAUDHATUL ATHFAL MASYITHOH KALISOKA

Alamat :Kalisoka, Triwidadi, Pajangan, Bantul 55751

SURAT KETERANGAN

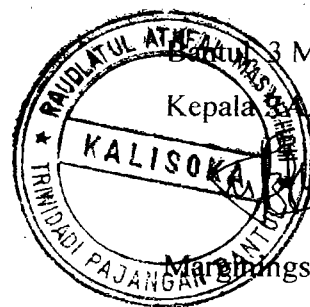
No: /RAM/KLSK/XII/2014

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala RA Masyithoh Kalisoka Triwidadi Pajangan Bantul menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : Irfatul 'Ulum
NIM : 10111241002
Prodi : Pendidikan Guru PAUD
Fakultas : Ilmu Pendidikan UNY

Benar-benar telah melaksanakan penelitian tindakan kelas di RA Masyithoh Kalisoka Triwidadi Pajangan Bantul pada bulan Februari Semester II Tahun Pelajaran 2013/2014. Penelitian tersebut dalam rangka menyusun skripsi yang berjudul "Peningkatan Kemampuan Membilang Melalui Permainan Memancing Angka" pada Anak Kelompok A di RA Masyithoh Kalisoka Triwidadi Pajangan Bantul".

Demikian surat keterangan ini diberikan agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.



3 Maret 2014

Kepala RA Masyithoh Kalisoka

Margahingsih, S.Pd